LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 5 N° 26
ARG $ 60

UNCHARTED 4
A Thief's End™

DARK SOULS 3 | DOOM | STAR WARS | ROCKET LEAGUE | OKHLOS | FINAL FANTASY XV
REALIDAD VIRTUAL | SALAS DE ESCAPE | JUEGOS MALDITOS | RATCHET & CLANK ¡Y MÁS!

24 Y 25 SEPTIEMBRE

ARGENTINA GAME SHOW

COSTA SALGUERO 2016



www.argentinagameshow.com

[BONUS]

¿COMENTARIOS?
Visitá www.irrompibles.net y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***

/irrompibles @irrompibles

ALMA DE PAPEL

Hola. Hacer una revista como esta es la cosa más linda que existe. Nos apasiona, nos vuelve locos de alegría, nos hace laburar como simios demenciales del fin de los tiempos. Es cierto: hace un año nos despedimos. Pero con nuestro eslogan, que es mitad esperanza y mitad amenaza: El gamer no muere. Respawnea. Aquí estamos. Vinimos otra vez a ver cómo están, qué estuvieron fichineando, qué fue de sus vidas.

Somos gamers, y estamos seniles. Al final no nos gustan tanto los youtubers como para cambiarlos por la revista. Al final los trailers y los websites son bonitos, pero queremos algo para leer en el bondi, en la cama, o en el sagrado trono del dragón. Queremos el viejo y aromático contacto de la hoja brillante, la mística del contenido en simbiosis con el arte. La cosa física; el papel, la tinta. Las palabras e imágenes que permanecen. Que son para siempre. Las anécdotas, los pensamientos. Nuestra cultura gamer.

Muchos dirán que estamos más locos que nunca, que son tiempos de lo digital, que estamos pasados de moda, que imprimir es demasiado caro. Puede ser. Sólo sabemos que nos gusta [IRROMPIBLES] porque es como nuestro espíritu; porque además de carne y huesos y sangre, somos revista.

Imposible agradecer suficiente a todos los que hicieron posible este respawn. ¡Mucha gente! Vamos a trabajar duro para que les guste. Para que tenernos en las manos sea algo especial. Es la propuesta.

Claro que necesitamos de la ayuda de la comunidad [i]. Que pasen la voz, que nos ayuden a seguir existiendo. Que hablen de nosotros. Que nos hagan el aguante, como siempre hicieron sin que les pidamos nada. Esa es la magia.

Tenemos varias sorpresas en camino. Por ejemplo, un hermoso Mikonomicon II, sucesor de aquel milagro de 2010. Va a ser un nuevo libro de colección, un libro-objeto de lujo, con anécdotas, recuerdos, nostalgia y alma de papel. Queremos algo único donde nuestros lectores sean los protagonistas. ¡Pronto habrá novedades! Sólo tienen que apuntar sus hocicos húmedos a un lugar secreto en nuestra web: irrompibles.net/mikonomicon. Luego, los vamos a summonear a un festivalito, para escucharnos y vernos. Esas cosas que lo digital no puede.

¡Bueno! Respawneamos. Muhahaha.

Bienvenidos. [i]

–Dan



Okhlos

La gran turba iracunda argentina

Por Juan Lomanto
@juanlomanto19

TURBA POPULAR EN BUSCA DE SANGRE, dioses griegos, gigantes y mucho pixel art, todo en un mismo juego. Estamos hablando, por supuesto, de Okhlos, el gran fichín argentino de Coffee Powered Machine que ya está a la vuelta de la esquina.

"No hay justicia como la de una turba iracunda", dijo el Profesor Skinner en Bart de noche, el recordado capítulo de la octava temporada de Los Simpson en el que el pueblo entero intenta atacar El Burlesque. Los chicos de este estudio indie se tomaron la frase muy en serio, usándola como puntapié inicial para su primera obra, Okhlos.

En el fichín manejaremos a una turba (esta vez sin Skinner a la cabeza) que se irá formando mientras reclutamos habitantes con diferentes características. Todo bajo las bases visuales del pixel art.

Como se aprecia en las imágenes, Okhlos nos invita a arrasar con cuanto enemigo se nos presente por las diferentes ciudades de la Antigua Grecia, cada una de ellas generada de forma procedural. El fin es eliminar a los dioses que las reinan, como Ares, Hades y Poseidón, terminar con su influencia y llegar al capo máximo: Zeus, también ajusticiarlo y quedar completamente liberados. ¡Herejes!

En el camino, nos enfrentaremos con gigantes, soldados y otros seres mitológicos que aparecerán con menos frecuencia. Actualmente, el juego dispone de 125 héroes y 50 enemigos. A los héroes, que funcionan como ítems para la turba, los iremos desbloqueando a medida que avance la historia y nos brindarán diferentes habilidades, como por ejemplo la de atravesar paredes, lo que asegura la rejugabilidad ya que en cada partida la muchedumbre será distinta. Pero todas estas funciones las realizaremos entre ciudad y ciudad, en un terreno neutral que hará de tienda, de momento para reorganizarnos y de descanso a la vez (la base en otros juegos).

Además, en el mismo lugar podremos seleccionar filósofos históricos como Aristóteles, Platón y Sócrates para que guíen a nuestra gente y que, al igual que los que nos entregan por defecto, harán de vidas, por lo que deberemos tenerlos entre algodones para no caer en un Game Over asegurado.



Okhlos es divertidísimo, fluido y con una gran profundidad jugable. Con un stick dominaremos el andar de los filósofos y con el otro moveremos la turba. La complejidad es un hecho pero al rato uno se acostumbra.

En estos últimos meses de desarrollo, según cuentan desde el estudio, los bosses se pulieron mucho más, se optimizaron y todo en general funca mejor. "El juego está bastante más difícil, pero estamos trabajando mucho en el feedback", sostienen. "Tenemos en cuenta todo lo que nos dice la gente".

A base de café

Coffee Powered Machine, estudio radicado en el barrio porteño de Caballito, está formado por Roque Ordoñez (artista) y Sebastián Gioseffi (programador), más un compositor que suma su música desde Canadá, Gordon McGladdery.

Arrancaron en noviembre de 2012 y durante más de un año trabajaron en el juego de forma part-time, hasta hicieron pequeños trabajos para otras empresas para financiarse. Jugaron en hard. Por suerte, aproximadamente hace año y medio, pudieron







dedicarse por completo a Okhlos. Ese empuje, propio de un estudio independiente, los llevó a auto-financiarse un viaje a San Pablo para participar del Brasil Independent Game Festival donde recibieron un premio al Mejor Gameplay. Ahí mismo conocieron a la gente de Devolver Digital, reconocida editora norteamericana que publicó juegos como Hotline Miami u OlliOlli. Después de algunas charlas, metieron el gancho.

A este reconocimiento internacional también le sumaron el local. En la Meet The Game de finales de 2015 que se celebró en el Centro Cultural San Martín, recibieron del jurado el premio al mejor juego. Además, gracias al acuerdo con Devolver, tuvieron la oportunidad de presentarse en la última PAX y tener contacto con grandes empresas de la industria internacional.

Por lo que vemos, estamos ante un muy buen producto made in Argentina, destinado por el momento a PC, Mac y Linux, que después de años de remarla se encuentra en su recta final. Su lanzamiento se daría entre los próximos julio y agosto aunque, según cuenta Sebastián Giuseffi, Devolver no los presiona y los deja trabajar sin ningún tipo de condicionante, por lo que esa fecha podría estirarse unas semanas más.



Sin dudas, 2016 será un gran año para la industria de los videojuegos y para todos los que dependemos directa o indirectamente de ella en el país. Cada día hay más estudiantes de programación, diseño, arte u otras disciplinas relacionadas con los juegos en universidades y escuelas especializadas. Libros de exportación escritos en estos pagos, fundaciones con grandes nombres locales a la cabeza y medios dedicados a difundirlos cada vez más integrados. Como para que la cosa funque. ¡Larga vida al gaming! [i]

LOS DATOS:
- COFFEE POWERED MACHINE
- DEVOLVER DIGITAL
- ESTRATEGIA
- PC, MAC, LINUX
- jun-ago 2016

Drop Alive

Drop Alive
Una gotita en busca de libertad

Por Juan Lomanto
@juanlomanto19

¿SE IMAGINAN JUGAR COMO SI FUERAN UNA SIMPLE GOTA DE AGUA? Drop Alive es un plataformero 2D que nos pondrá en el rol de una pequeña porción esferoidal de líquido, con el fin de salir de la casa en la que nos encontramos y llegar al río.

Un argumento simple que nos llega desde el primer momento a través de una secuencia de video tierna como gatitos de internet.

Drop Alive es creación del estudio argentino INVI Games, y es de esos juegos que primero nos entran por los ojos y después nos enamoran con su gameplay.

El juego dispondrá de 14 niveles que nos pasearán por la mesada de una cocina, por la heladera, el microondas y otros lugares interiores para finalmente llegar a un patio que precede al río, ese lugar al que nuestra gotita busca alcanzar en forma desesperada.

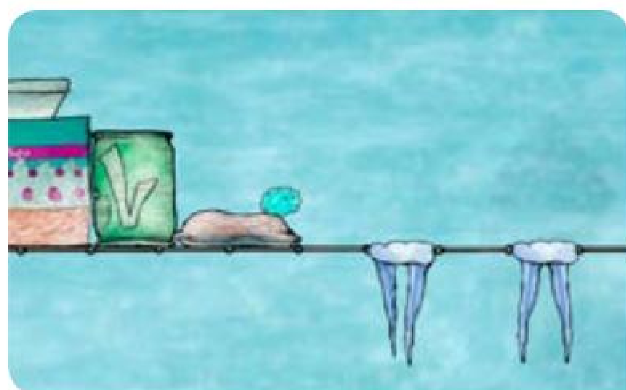
Lo que en un juego tradicional sería llenar la barra de vida, acá es ir encontrando charquitos de agua, floreros u otros abastecimientos en los cuales recuperar nuestro tamaño para no desintegrarnos en el camino.

Pero el estado líquido no será nuestra única forma, ya que una vez que se nos hayan presentado diferentes obstáculos, podremos mutar a estado sólido o gaseoso con tan sólo apretar un botón. Será necesario ir modificando nuestro aspecto por los diferentes escenarios para ir superando ciertas dificultades que sólo se pueden atravesar de maneras específicas. Por ejemplo, en los momentos que seamos un pedacito de hielo, no perderemos tamaño, pero corremos riesgo de rotura si caemos de lo alto.

"Es algo que decidimos implementar hace unos días para que sea más divertido", nos comenta Nicolás Lince, Game Designer y CEO del fichín. "Primero estaba pensado para el último tramo del juego, cuando ya el usuario había experimentado cambios de gota a hielo y de hielo a nube, pero nos pareció más interesante que la necesidad de cambiar de estado de un momento a otro sea a partir del quinto nivel".

La belleza visual del fichín no sólo funciona como atractivo, sino también como trampa. Por un lado, nos vende ser amistoso con el usuario, tierno y casual, pero cuando nos queremos dar cuenta estamos metidos en un embrollo del que nos va a costar salir. El juego nos plantea un buen reto que sólo podremos superar a costa de ensayo y error (algo que un gamer veterano agradece).





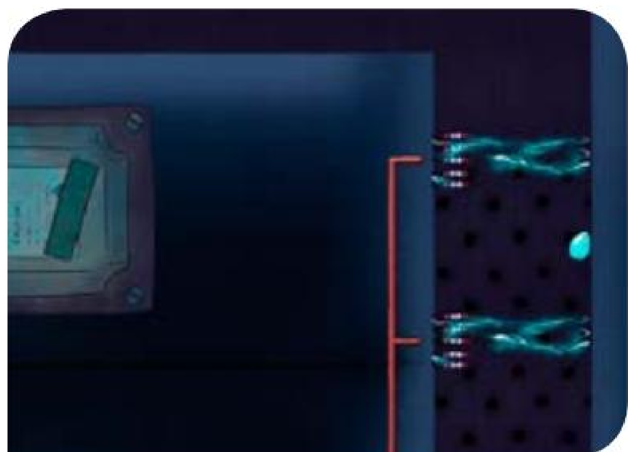


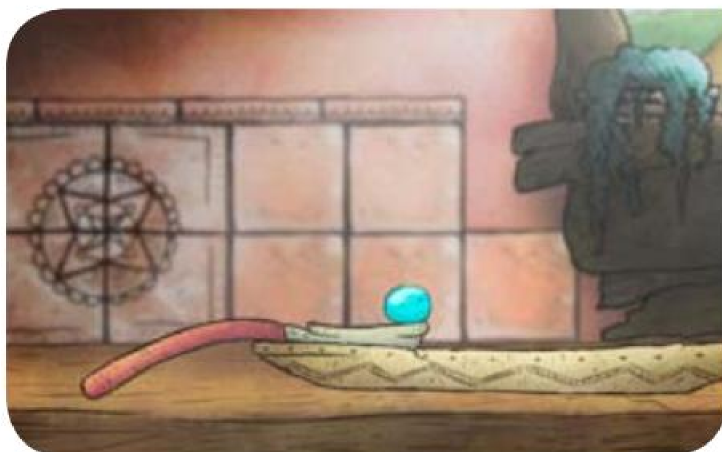
Sus escenarios están dibujados completamente a mano y nos generan la sensación de estar transitando un cuaderno de dibujo. Se notan los trazos, los colores, las animaciones, como si fuera un corto en donde un dedo va pasando las hojas a gran velocidad. Sin dudas, un gran laburo de sus dos artistas, Nicolás Araujo y Selene Michi.
Párrafo aparte, hay que destacar el soundtrack ¡divino! y el sonido ambiente ambos salidos de la cabeza de Pablo Canaveris, creador a su vez de la música de otro fichín argentino, My Tower, My Home. Un trabajo solo empañado por los sonidos emitidos por la gota, dulcemente recreados por su novia, Lian Bianchi. Sí, lo que están pensando... ¡son unos dulces de leche!
Como verán, sobran palabras habiendo imágenes. Drop Alive puede llegar a ser un producto realmente redondo. El primer engendro de un estudio conformado por ocho personas con ganas de romperla y con un empuje bien indie y argentino.
Junto a Nicolás y el resto del equipo mencionado están Diego León Rosas y Julián Impelluso en programación, mientras que Pilar Banfi y Pablo Rosquín se encargan del marketing.
Por el momento, Drop Alive se publicará gratis en Steam y se espera que llegue para el invierno argentino de 2016. Pero tranquilos, porque un tiempo antes, para ser precisos en la segunda semana de mayo, llega la demo con 4 de los 14 niveles que tendrá la aventura de plataformas. Niveles que, según cuentan, nos van a dejar con ganas de mucho más. [i]





LOS DATOS:
- INVI GAMES
- STEAM
- PLATAFORMA
- PC, MAC, LINUX
- INVIERNO 2016





E3 2016 ¿Qué podemos esperar?

Basta de nostalgia, vamos a los bifes

EN LA EDICIÓN PASADA *de la Electronic Entertainment Expo (E3 para los amigos), tuvimos una ceremonia plagada de emociones con un factor dominante: la nostalgia. Sin embargo este año parece que la emoción va a pasar por otro lado. La industria está inmersa en un proceso de cambios de estrategia y nuevas tecnologías que invitan a pensar que, lejos de traernos el pasado al presente como hicieron en 2015, vamos a saltar un par de años directamente hacia el futuro.*

Primero hay que destacar que Electronic Arts, tal vez la empresa más poderosa de la industria, no va a estar presente en la feria. El gigante canadiense va a montar su propio espectáculo, denominado EA Play, en Londres y Los Ángeles, en la misma fecha que la venerable E3. El hueco podría ser aprovechado por otro contendiente de peso: Bethesda. Este año arranca temprano el 13 de junio con su conferencia y viene cargada con el nuevo Doom (del cual pudimos probar algo en la beta abierta) y la secuela de Dishonored. ¿Un nuevo The Elder Scrolls, acaso? Ya podría ser su turno en la actual generación. Veremos.

Por otro lado, la gente de Activision Blizzard estará presente de la mano de Sony. ¿El nuevo Call of Duty en Play 4 antes que la competencia? No cabe duda de que algo se traen entre manos.

Nintendo participará en la feria aunque no presentará su consola NX, sino el nuevo Zelda de Wii U en forma jugable, luego de su retraso hasta 2017.

De Microsoft han surgido rumores de que podría presentar un nuevo modelo de Xbox One en esta edición de la E3. Teniendo en cuenta que su principal competidora, Sony, está haciendo lo propio con su PlayStation Neo (una revisión de la PS4 con compatibilidad con 4K que esperamos ver en la feria) no sería de extrañar, pero se desconoce si estamos hablando de una consola con nuevo hardware o una simple revisión de la actual (como una versión Slim).

Por supuesto que esta será la E3 de la realidad virtual. Cientos de empresas alrededor del globo están centrando sus esfuerzos en juegos y aplicaciones que aprovechen esta mitológica tecnología. Y ahí está Sony con PlayStation VR, su gran apuesta en este campo. Al igual que sucede con las demás propuestas, como HTC VIVE o HoloLens de Microsoft, la gran incógnita siguen siendo los juegos. ¿Llegaremos a ver un Call of Duty o un GTA con esa tecnología?

El año pasado, The Last Guardian mostró una demo que dejó estupefacto a todo el mundo. Lo único que faltaría en esta nueva edición sería una fecha confirmada de lanzamiento.

Entre los juegos más nombrados se encuentra Mass Effect: Andromeda, que desde la pasada edición de este evento no ha revelado información alguna. El juego de BioWare, abanderado de la anterior generación de consolas, podría ser uno de los platos fuertes de esta E3, tal vez con algún video de su jugabilidad y, por qué no, un anuncio formal de su lanzamiento.

Finalmente, esperamos tener noticias de Watch _Dogs 2, Titanfall 2, God of War 4, Beyond Good & Evil 2 (exclusivo de Nintendo) y otras ya conocidas como posibles expansiones de GTA V (¿GTA VI?) y Destiny, además de la vuelta de viejas glorias como Crash Bandicoot y rumores como el de Red Dead Redemption 2 (después del supuesto mapa que se filtró a mitad de abril).

Estén atentos al próximo 14 de junio, que esta E3 puede ser de esas que cambian el curso de una generación. [i]

Por Pablo Leotta



FINAL FANTASY XV

Universo Final

Final Fantasy XV y su romance con el transmedia

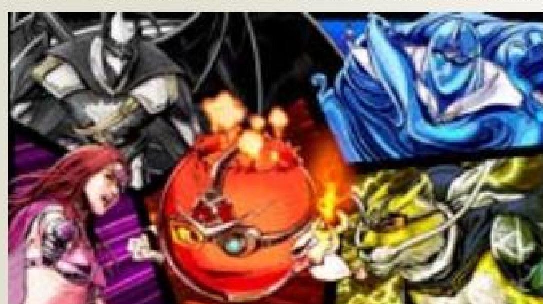
Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

SQUARE ENIX ROMPIÓ EL SILENCIO, y lo hizo con bombos y platillos el pasado 30 de marzo en su evento exclusivo llamado Uncovered. Para compensar el tiempo sin novedades y una promesa eterna de lanzamiento, estos muchachos pusieron toda la carne al asador y nos presentaron no sólo un juego, sino un universo transmedial entero. Como somos micos y sabemos que es fácil marearse con tanta info repentina, repasamos una a una las obras que integran el mundo de FF XV.

Platinum Demo

Hace más de un año atrás, Square Enix lanzó una primera demostración jugable llamada Episode Duscae, cuya temática giraba alrededor de un extracto del juego principal. La demo gozó de una distribución bastante exclusiva. Estuvo incluida en las primeras copias físicas de Final Fantasy Type-0 HD y en su versión digital por tiempo limitado.

Platinum Demo es la segunda demostración jugable, lanzada momentos después de ser anunciada en el evento Uncovered. A diferencia de la primera demo, Platinum tuvo distribución abierta y gratuita para todo el mundo. No se trató de un fragmento del título entero, sino de una historia independiente orientada a demostrar las capacidades técnicas de FFXV. Nos sumerge en el imaginario de Noctis a través de una aventura que se asemeja más a Kingdom Hearts que a FF.



Brotherhood

Una linda sorpresa resultó esta precuela del juego principal en formato miniserie. Se trata de un animé que consta de cinco capítulos de 10 minutos cada uno. Lo produce A-1 Pictures, el mismo estudio de animación de series como Blue Exorcist y Sword Art Online.

Según las propias palabras de Hajime Tabata –director del juego–, la función de Brotherhood es dilucidar la relación de Noctis con sus amigos y explicar cómo terminaron viajando juntos ya que, a diferencia de otros RPGs, en FFXV arrancamos con nuestra party formada de antemano.

Esta miniserie se transmite gratarola a través de YouTube y su primer capítulo –Before the Storm– está disponible desde el mismo día de su anuncio.

Justice Monsters Five

Justice Monsters Five (JMV) es un minijuego que podremos disfrutar dentro de Final Fantasy XV –muy similar a los fichines de Gold Saucer en Final Fantasy VII– que se emancipa de su título central con una versión para móviles. Es un juego de pinball que mezcla elementos de rol con los monstruos icónicos de la saga. O al menos eso prometen. Será free to play para Android, iOS y dispositivos con Windows 10. Square Enix ya habilitó un pre-

La Narrativa Transmedia

Explicada muy brevemente por Dan, nuestro experto en la materia: "Se trata de contar una historia a través de múltiples medios, a los que llamamos ventanas. Esos medios pueden ser películas, novelas, juegos, cómics (...). En ninguna ventana existe completa la historia del universo narrativo, porque esta última está distribuida en múltiples historias. Los consumidores necesitan buscar contenidos en varias o todas las ventanas si desean saber más. La historia sólo estará entera en su mente".



registro en el sitio oficial de JMV con el cual otorgan un regalo in-game.

Por el momento, lamentablemente, ningún país de Latinoamérica figura dentro de los territorios de lanzamiento inicial. Buuu.

Kingsglaive

Ya tenemos una demo exclusiva, una serie de animé y un fichín para móviles, ¿qué nos falta? ¡La película, por supuesto! Kingsglaive es el nombre que le dieron al largometraje realizado íntegramente en CGI y dirigido por Takeshi Nozue, el mismo director que Final Fantasy VII: Advent Children.

Square Enix reveló que entre sus actores de voz nos encontraremos con figuras como Aaron Paul (Breaking Bad, Need for Speed) en el papel de Nyx Ulric; Lena Headey (Game of Thrones, 300) como Lady Luna; y Sean Bean (El señor de los Anillos, Game of Thrones) como King Regis -esperamos que esta vez no muera, je.

La historia de Kingsglaive será simultánea a la del juego principal. Mientras que FFXV seguirá de cerca las aventuras de Noctis por el mundo, la película se centrará en su padre, el Rey Regis, y los acontecimientos que suceden en el reino de Lucis.

Se estrenará el 9 de julio en los cines de Japón, mientras que en el resto del mundo nos tendremos que conformar con el lanzamiento en Blu-Ray y formato digital.

Final Fantasy XV

Y ahora sí, llegamos a la obra que le da nombre a todo este universo transmedia.

FFXV tuvo un desarrollo de lo más accidentado y su lanzamiento peligró tanto que estuvo más cerca de terminar en una mera fantasía que en un juego real. Fue anunciado hace diez años (¡sí, DIEZ!) como parte de la serie Fabula Nova Crystallis bajo el nombre de Final Fantasy Versus XIII, junto con Agito XIII –rebautizado luego como Final Fantasy Type-0– y Final Fantasy XIII. Luego de cancelaciones, silencios, especulaciones y demoras, finalmente se renombró con una numeración independiente.

La historia se centra en Noctis, príncipe del reino de Lucis, y su travesía por el mundo junto a tres compañeros Ignis, Gladiolus y Prompto. No sabemos por ahora mucho más del argumento pero qué importa, ¡tendremos un auto que vuela! Picor puro.

Se lanzará el próximo 30 de septiembre para PS4 y Xbox One. Contará con ediciones para todos los gustos y billeteras: la Day One Edition, la Deluxe Edition, y la limitadísima y hermosa Ultimate Collector's Edition. [i]









eSports, pasión de multitudes

Los deportes que domina la raza fichinera

Por Joaquín Metz
@joametz

EL MERCADO DE LOS ESPORTS ESTÁ CRECIENDO MUCHO Y RÁPIDO. No sólo como deporte, sino como forma de entretenimiento. Está previsto que este año genere 463 millones de dólares, lo que representa un aumento del 43% por sobre 2015. Para poner las cosas en perspectiva: 400 millones de dólares es lo que ofreció recientemente Turner (una empresa de TV norteamericana) para comprar Telefé. ¿Se entiende? ¡Este año los eSports van a hacer más plata que todos los episodios buenos de Los Simpson!

Esa torta de guita se la reparten principalmente Estados Unidos, China y Corea del Sur. Entre los tres suman más de la mitad de los ingresos esperados en 2016. Si hacemos un poco de memoria, es fácil ubicar el estallido de los eSports como fenómeno de entretenimiento en la Corea-sin-dictadores-ridículos.

De Corea con amor

Si bien Estados Unidos está dando grandes pasos en su camino por convertirse en una potencia absoluta de los deportes electrónicos, Corea del Sur está muy adelante tanto en capacidad organizativa como en el nivel de sus competidores. ¿Por qué? Bueno, le vienen dando bola desde hace mucho más tiempo.

Cuando el fenómeno de los cibercafés tuvo su auge a nivel mundial, Corea fue vanguardia. Estamos hablando de un local al lado del otro, todos abiertos las 24 horas del día con gente desmayándose frente a los monitores por olvidarse de comer. Sí, no es una actitud muy sana, pero el punto es que esos tipos se tomaron la competencia virtual muy en serio. StarCraft: Brood War y Warcraft 3 fueron los juegos predilectos de los coreanos durante mucho tiempo, lo que también erigió a Blizzard como la representante del fenómeno en sus primeros años.

En 2000 se creó la KeSPA (la asociación de eSports coreana), un ente estatal dependiente del Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo. La KeSPA se encarga de regular todas las actividades relacionadas con el tema y alentar a la población a jugar videojuegos en general. Leyeron bien, el gobierno manda a su gente a fichinear. ¡Ese lugar es la meca!

Hoy en día, sin embargo, los norteamericanos lideran el fenómeno en lo que a números se refiere. No sólo son el país que más genera en términos de ingresos, sino que están empezando a mejorar el aspecto del show a niveles que parecían inalcanzables un par de años atrás.

En 2015 se registraron 21 millones de dólares provenientes de entradas a eventos en vivo. Para ponerlo en otros términos, la misma plata que si sumamos 17 recitales a todo trapo de AC/DC.

Entendiendo el fenómeno

¿Cuál es el secreto de este crecimiento descontrolado de los eSports? Mi opinión profesional es que se debe a tres factores combinados.

El primero es el factor económico. Ya venimos comentando la montaña absurda de dinero que esta empresa genera, pero ¿cómo lo hace? La respuesta más simple es que ayuda a vender productos y eso







atrae inversores, principalmente compañías mediáticas importantes que se encargan de transmitir eventos y pasar publicidad. Las publicidades online crecen a un ritmo del 100% cada año. Twitch, Azubu y el resto de los sitios de streaming en vivo apuntan a ella como principal fuente de ingreso. Es un modelo que funciona tan bien que hasta YouTube (o sea, Google) tiene su propio modelo de streaming de juegos: YouTube Gaming.

Ese dinero va a parar a mejoras en la calidad del entretenimiento y en mejores premios para los deportistas. El total de premios ofrecidos superó los 60 millones de dólares en 2015. ¿No es una locura? Y ese número significa un incremento del 70% anual. Eso quiere decir que cada vez es más atrapante y lucrativa la idea de dedicarse a los eSports como forma de vida.

En segundo lugar, está la llegada a los consumidores. Los fichineros queremos fichinear, eso está tallado en piedra. Vamos a jugar lo que tengamos a nuestro alcance. Entonces ¿qué pasa si lo que tenemos a nuestro alcance está cada vez más pensado hacia el mundo de los eSports? Los géneros de juegos que apuntan a la competencia en equipo online vieron un incremento en su popularidad. League of Legends, Dota 2, Overwatch, Counter-Strike: Global Offensive y Rocket League son algunos ejemplos. Y para el que no le gusta jugar en equipo, Hearthstone y Starcraft 2 se perfilan como buenas opciones. No es casualidad que Blizzard haga hincapié en el aspecto multiplayer de sus juegos, o que Valve haya habilitado la opción de hacer streaming en vivo de lo que jugamos a través de Steam. Es más, hasta las compañías centradas en juegos para móviles entraron en la faena, con Clash Royale como el mayor exponente.

Los desarrolladores se perfilan cada vez más hacia un mercado pensado para que su juego sea un show que puede ser comentado. ¿Cuál es la principal diferencia entre el Counter-Strike original y CS: GO? No, no son los gráficos, es el modo espectador. CS: GO está pensado para ser atractivo incluso si no estás jugando, mientras que tratar de seguir una partida de CS desde afuera es más aburrido que lavar los platos.

Corea del Sur tiene canales de televisión con gente jugando todo el santo día y Riot Games (creadores de League of Legends) llenaron el Madison Square Garden para las finales del campeonato norteamericano. La gente va a ver LoL al mismo lugar donde van a ver a los New York Knicks.

Finalmente, el tercer factor que indica el crecimiento de los eSports es reconocerlos como deporte. Estoy hablando de fanáticos que tienen su juego preferido y su equipo de corazón. Gente que se pone la camiseta, que discute con otros fans sobre el partido del fin de semana. Es un mundo que tiene sus propios Boca-River virtuales, un mundo con sus Messi y sus Ronaldo.

Somos 131 millones de televidentes regulares, con 125 millones que se suman para los eventos más importantes. Equivale a la cantidad de habitantes de Brasil.

En síntesis, estamos hablando de un mundo de pasiones compartidas. ¿Hay algo más maravilloso? [i]



Episodio VII

Un guión comprado en Star Warnes

Por Juan Faerman
@JuanFaerman

HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA MUY MUY LEJANA... hubo una trilogía que caló muy hondo en la cultura contemporánea y también en la vida de unos cuantos. Hasta que fue atrapada por el lado oscuro.

Es cierto que, para algunas cosas, soy rígido, purista en exceso y exigente por demás. Star Wars es una de ellas. No soy uno de esos fanáticos que saben qué temperatura hacía en Tatooine cuando Luke se rascó la oreja en el minuto 39, pero podríamos decir que la trilogía original me influyó profundamente en lo personal y, obviamente, en lo profesional.

Haciendo uso de mis más antojadizos y gratuitos prejuicios, durante todo 2015 me cansé de decirle a quien quisiera escucharlo que Episodio VII iba a ser una bosta. Primero porque me parecía difícil que el estilo Disney cuajara con Star Wars (tienen dos psicologías diferentes) y, segundo (y más importante) porque la historia ya estaba contada en las tres películas originales y, como dice Rolo [N.de R.: Un viejo y decadente prócer del fichín], «Si no está roto, no lo arregles». En pocas palabras: creía que The Force Awakens iba a ser, de alguna forma, como la "nueva" trilogía, pero sin Jar Jar Binks: una franquicia que se aprovecha de una gran historia para facturar (no digo que la trilogía original fuera una ONG, pero tenía más disimulo). A propósito, la presentación de los personajes viejos parece sacada de una sitcom al estilo "Blanco y Negro": obvia, torpe, artificial, forzada. Faltó que miraran a cámara y se escucharan aplausos y risas grabados.

No nos confundamos: no digo que Episodio VII sea una mala película, sino que es una pésima Star Wars. Y la explicación a esto es que, si bien es espectacular en lo visual, de Star Wars espero otra cosa (como si se pudiera disociar una cosa de la otra y tener una gran película sin una gran historia): es que nunca creí que –aunque tuviera naves y láseres– fuera una historia del espacio. De hecho, funcionaría perfectamente en la antigüedad. De hecho, pasa "Hace mucho tiempo". De hecho, hay caballeros que pelean con espadas.

Y acá viene el primer (o segundo) gran prejuicio: J.J. Abrams dirigió Star Trek, que es un gran producto, pero está en la vereda opuesta. No por antagonismos salames de "La grieta" (espacial) sino porque en Star Trek prima lo racional, mientras que en Star Wars sucede todo lo contrario. Es cierto que un gran profesional puede trabajar para Pepsi y Coca, pero eso no significa que todos puedan hacerlo. Sin ir más lejos, yo soy tan o más mercenario que él, pero si tuviera su fortuna no hubiese aceptado hacer Star Trek. Ahí tenés la justificación racional.

Yendo a lo técnico, vuelvo al purismo: para entender una franquicia, hay que saber muy bien qué cosas se pueden (o deben) renovar, y cuáles no pueden traicionarse bajo ningún concepto. Un caso claro es otro de mis fanatismos: Bond, James Bond, que puede caminar sobre cocodrilos, pero nunca abordar un avión desde una moto cayendo por un precipicio: sus proezas pueden ser muy improbables y muy muy mentirosas, pero tienen que ser físicamente posibles. Bond puede tener un celular del que le salen dos cohetitos que le propulsan el skate, pero no puede tomar cerveza en vez de Martini o rematar una línea diciendo "vas a morir rascándome las bolas". No importa que algo pueda ser verdad, sino que tenga verosimilitud dentro del sistema planteado. Hay una lógica







interna, y en este caso ser moderno no implica perder la elegancia. Aggiornar a estos tiempos no implica necesariamente perder las cosas buenas.

Pero dejémoslo a Mr. Bond por un momento y volvamos a Star Wars: podés hacer que un X-Wing salpique agua con las alitas o que una mujer rockee poderes Jedi (aunque haya pocos y no muy prolongados antecedentes en las precuelas) pero no meter cámara lenta en un duelo. NO. NO. NO. Ni siquiera teniendo en cuenta la muerte de Obi Wan, que obedece a otra cuestión para nada estética. No es que me joda el cambio de velocidad, sino porque es parte de la estética que hace que Star Wars sea Star Wars y no Kill Bill (que es genial, pero es otra película).

Para finalizar, un par de cosas sobre el guión. Me pareció soso, lineal, sin subtramas, predecible, sin puntos de giro, las cosas se explican diciéndolas linealmente (¡cuando tenés tanta plata para mostrar con acciones!) y la construcción de sus personajes es estúpidamente superficial. Como si lo hubiera escrito alguien medio vago, al que le daba fiaca escribir y reescribir. Por ejemplo, Kylo Ren parece un cosplay de Vader (pareciera que es de "la línea Darth Maul") pero no intimida, no es profundo. A diferencia de su Zeide no tiene un gran conflicto moral sino que simplemente es un pibe con traumas, como cualquier otro (comparando con el Anakin de Episodio II o III, por ejemplo). Es un pavote, bah. En el único momento en que parecía que la cosa podía ponerse interesante con un duelo de hermanos*, Rey hace un curso acelerado en Pitman (ni hay "montaje" para mostrar su progreso) y en un minuto –con sólo echarle agua– ya está lista para hacerle chas chas al mismísimo Vader. A tal punto que rompe con una de las premisas fundamentales de Star Wars: UN MAESTRO y UN APRENDIZ. Te lo digo más claro: poneme a Mr. Moto o a Dink C, pero si no está Karadagián, no es Titanes en el Ring.

*Breve paréntesis: Para mí le hubiese venido mucho mejor a la saga si Rey y Ren eran hermanos. No está mal que sean primos (da lo mismo eso o que sean compañeros de la barra brava de Atlanta, por ahora el parentesco entre ellos no juega un rol determinante en la trama) pero creo que acá hay otra falla del guión en la construcción de personajes: Rey es un calco de Leia, desde el vestuario hasta sus movimientos, pasando por el blaster que usa y la línea que sugiere que Han Solo es su padre... aunque tiene un dominio de la Fuerza (y que termina buscando a Luke) que lo acerca más al golden boy: de hecho Leia, aunque lleva la sangre de Vader, parece que en vez de midiclorians heredó el colesterol, porque durante la trilogía original no mueve ni un salero con la mente y no agarra un sable láser si no es para pasárselo a Luke.

En resumen, es una peli genial para los que son súper fanáticos desde la semana pasada... Pero me gustó más el libro.

Por lo menos... así-lo-veo-yo. [i]

P.D.: Cómo extrañé la fanfarria de Fox al comienzo. Sé que es un tema comercial, pero no pude evitar sentir que la placa "A long time ago" estaba un poco vacía.



Por una ingeniería de videojuegos

Entrevista a Daniela López De Luise

Por Cecilia Barat
@La_Barat

VIDEO GAMES AND GAMIFICATION ENGINEERING cumplió un año. Surgió del riñón de IEEE, la sociedad internacional más importante de ingenieros, y su referente es una vieja conocida de [IRROMPIBLES] a quien unos cuantos números atrás le hicimos una nota sobre MIDA, un proyecto de videojuego educativo.

Daniela López de Luise es ingeniera. Sus pergaminos son extensos: Lic. en Análisis de Sistemas (UBA), Ing. en Informática, Especialista en Ingeniería de Sistemas Expertos (ITBA) y Doctora en Ciencias Informáticas (UNLP). Se formó en la Argentina y su primer título lo recibió en 1989, época en que se producía un salto cualitativo en torno a la computación y al software. Cuando comenzó a estudiar eran tiempos en que sólo los bancos y las empresas más complejas contaban con sistemas informatizados. Algunos pocos cerebritos tenían una PC en la casa, se necesitaba dinero para adquirirla y una cierta iniciación en las abstracciones del código que permitiera encontrar la llave de acceso al Tetris o al Prince of Persia, por hablar de lo que nos interesa. En ese pasado de rusticidad muy lejano a nuestros entornos amigables, además ámbito de predominio masculino, Daniela no optó por ser abogada ni pediatra ni arquitecta ni profesora de piano sino que metió la cabeza en un área de conocimiento innovadora y en gestación.

Mente inquieta, terminó presidiendo el capítulo argentino de la sociedad IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) fundada en 1884 y nombrada de esta forma en 1963. Miembros destacados fueron entre otros nenes, Alexander Graham Bell y Thomas Alva Edison, el señor Teléfono y el señor Lamparita por decirlo a lo bestia y sin ningún rigor científico. El actual nombre de IEEE quedó medio desactualizado y puede llegar a confundir sobre cuál es su campo de acción. No sólo reúne las ingenierías eléctricas y electrónicas, también incorporó con los años temas como energía, biomedicina, tecnología y seguridad de la información, telecomunicaciones, nanotecnología, geociencias, ingeniería oceánica, inteligencia artificial, aeronáutica y espacio, y un largo etcétera.

IEEE se dedica a promover las ingenierías y la comunicación entre miembros de la industria, la academia y la ciencia. Entre sus actividades están el desarrollo de nuevas carreras que formen profesionales que puedan dar respuestas a las necesidades de la industria, ayuda a establecer estándares, best practices y certificaciones, financia actividades como congresos y bienales, promueve y publica artículos de investigación científica. En 2013, tenía más de 900 estándares activos, más de 500 normas en elaboración. Para muestra, un par de botones: IEEE 802 LAN/MAN, IEEE 802.3 Ethernet y IEEE 802.11 de red inalámbrica. [N. del R.: Para una egresada de Bellas Artes, esto es chino mandarín]

La especialidad de Daniela es el modelado de sistemas inteligentes (en vulgata, inteligencia artificial) que imiten o mejoren los procesos de razonamiento, naturales o no. Eso la llevó a desarrollar algunas teorías sobre el habla, la abstracción y el aprendizaje. Y como no podía ser de otra manera, sus investigaciones la acercaron hacia el lado oscuro de la fuerza, los videojuegos: ya se sabe, el juego es un proceso esencial desde etapas tempranas para el desarrollo del razonamiento y la creatividad. En 2013 inició un proyecto (MIDA, Museo de la Ingeniería desde la Antigüedad) en el que



el jugador transita por un museo virtual donde para avanzar hay que descular el funcionamiento de cada máquina y cada concepto ingenieril. Funciona también como "machine learning", el sistema entiende perfiles de aprendizaje y tira estadísticas para que analicen los expertos en sus ratos libres. En [IRROMPIBLES 19] le dedicamos cuatro páginas full color.

Ya como presidenta de IEEE Argentina se propuso la creación de una sociedad que reuniera profesionales de las diferentes áreas de los videojuegos, con el objetivo último de desarrollarlas como una rama de la ingeniería. VGGE, Video Games And Gamification Engineering, el nombre que se le dio, si bien es internacional surge de la "periferia" (inicialmente de las secciones IEEE de Argentina, Uruguay, Brasil, Colombia, México-Querétaro) donde la industria de los videojuegos no cuenta aún con el desarrollo y la estabilidad que tiene en países como EE.UU., Canadá, Japón, Europa. Hay una necesidad de formalizar los procesos de producción, de generar criterios comunes de enseñanza, consensuar planes de estudio normalizados entre las casas de estudios, promover la investigación científica sobre videojuegos, entre otras tantas cosas. Uno de los mayores escollos al que se enfrenta VGGE son los prejuicios respecto a pensar la posibilidad de los videojuegos como una ingeniería, prejuicio común tanto del lado de los ingenieros como del lado de los desarrolladores. ¡Habrá que evangelizar, difundir la palabra y convertir a los incrédulos!

Por el momento, es un logro enorme que el congreso bienal Argencon 2016, que tendrá lugar en junio en UTN Buenos Aires patrocinado por IEEE, haya contemplado abrir un track para videojuegos. Se trata de un encuentro con hombres notables y mentes brillantes donde se presentan papers sobre investigaciones científicas, se dictan seminarios, workshops, hay disertaciones y debates. Como dice Daniela, es más común hallar a la industria por un lado y a los científicos dedicados a la investigación por otro. Salvo contadas excepciones, las comunidades no se mezclan. Este es un punto de encuentro no sólo de comunidades científicas sino también de fundaciones, entidades, figuras importantes, empresas y académicos.

CHARLA DE LIVING
Daniela x Daniela

[i] Juvenilia

Yo vivía en Bahía Banca y a los 16 me vengo a Buenos Aires con mi hermano, un año mayor. Había rendido el último año del secundario libre para poder venirme con él e ingresar juntos a la UBA. Mi hermano entró en Medicina y yo en Ingeniería. Como no conocía la ciudad y era chiquita fui con mi mamá a inscribirme. Al principio me atraía todo lo que fueran sistemas inteligentes. Tuve como profesor a uno de los grandes maestros de la inteligencia artificial, el Ing. Leopoldo Carranza, que daba 6 meses en Argentina y 6 meses en Estados Unidos. Tenía ángel para presentarnos hasta los temas más sencillos. Luego en ITBA tuve como docente del posgrado a otro grande, el Ing. Raimundo D' Aquila. De todo ese cóctel surge una motivación especial por indagar en los sistemas inteligentes. Apenas me recibí, con 19 años y muchas dudas, entré en una empresa para adaptar unos gigantescos sistemas expertos de asesoramiento financiero y riesgo crediticio. Mientras era estudiante (con mi Timex Sinclair 2068 y un cassette de datos) ya había indagado en sistemas de bioingeniería y con mi papá y un ingeniero de la UNS en Bahía Blanca desarrollamos un sistema que hacía lo que luego se conocería como el primer electrogastrógrafo del mundo. Por supuesto la juventud lleva a uno a jugar en varios lados y eso fui haciendo.

Con el tiempo las consultoras y empresas me resultaron un encasillamiento y preferí cursar parte de la Licenciatura en Ciencias Físicas (en Exactas). Eso me dio herramientas que luego usaría en Machine Learning y otros sistemas inspirados en la naturaleza.

Más adelante, terminé el doctorado que había dejado colgado porque mi primer director de tesis (cuando intenté hacerla en España) me robó parte y la publicó como suya. Volver a cursar me insertó en una movida mucho más atractiva, poder generar la frontera del conocimiento. Me focalicé en sistemas inteligentes pero

con centro en el razonamiento lingüístico, procesos de abstracción y aprendizaje. Fue como descubrir mi identidad.

[i] Cómo conocí IEEE

Luego de sobrevivir al caos que fue el primer año que se implementó el CBC en 1985 (con profesores que no querían darnos clases, falta de espacio y materiales adecuados) pude ingresar a la sede Paseo Colón. Allí el profesor de Bases de Datos, un gordito vago, genial y bonachón, nos habló de un tema muy reciente llamado normalización de bases de datos, que no estaba en los libros y por lo tanto teníamos que leer los papers originales del IEEE. Así fue luego con otros papers de otras materias (como redes y telecomunicaciones, sistemas operativos) y concluí que el IEEE debía ser algo importante ya que todos los trabajos de avanzada y normativas salían de allí.

[i] Los videojuegos y yo

Al investigar sobre el origen y el proceso del razonamiento, encuentro ciertos parámetros importantes que se daban más fácilmente en los juegos. Entonces hablo con uno de los actuales integrantes del proyecto (Lucas Dima, que ahora está en Alemania) y conversamos sobre la posibilidad de implementar un juego (que luego llamamos MIDA) y que podría ayudarnos a observar el proceso de aprendizaje-abstracción. Así comienzo un duro camino para aprender lo que es el proceso de construcción de un videojuego. Pasaron por el proyecto no menos de 80 personas con distintos perfiles, psicólogos, level designers, game designers, muchos programadores, muchos más modeladores, músicos, especialistas en guiones, en multimedias, en redes y sistemas. Fue apasionante ver todo ese mundo oculto detrás de los videojuegos.

[i] Por qué creo en una ingeniería de videojuegos

Es que me recuerda mucho el proceso que sufrió la industria del software cuando yo era una joven estudiante. La misma incertidumbre, los prejuicios de la gente sobre el efecto de una ingeniería en un área que es más cercana al arte en muchos aspectos. Me acuerdo cuando se discutía si debía haber matrícula para los informáticos o bien una ingeniería, puesto que se argumentaba que dos especialistas no harán nunca el mismo programa a partir de las mismas consignas. La habilidad y experiencia personal son importantísimas en software, en sistemas y programación. Y lo que no veían aquellas personas, es que en realidad esto mismo le pasa (en mayor o menor grado) a todas las ingenierías, sólo que hay que ser ingeniero para saberlo.

Los videojuegos requieren trabajos complejos en etapas, con pautas muy claras, con especialistas que hablan distintos idiomas, con puntos críticos, creatividad, cosas de la tecnología, de la economía, de la administración de empresas, del arte. Es lo mismo que crear un sistema enfocado a otras cosas, solo que ahora el sistema es un videojuego. En la facu nos enseñaron que sistema es todo conjunto de entes interrelacionados con actividad sinérgica y un objetivo en común. Sistema puede ser el digestivo, el planetario, el de liquidación de impuestos, las cañerías de una casa, etc.

Pero también nos enseñaron que cada sistema requiere de un conjunto de especialidades y know-how específico, por eso debemos especializarnos y usar las herramientas que tengamos a la mano para facilitarnos la vida. Entre esas herramientas hay una que no es material: es el proceso ingenieril. Por supuesto está en cada uno el usarla o no, como sucede en otras áreas. [i]

¿Cómo formar parte de VGGE?

Se puede participar completando un webform en http://sites.ieee.org/uruguay/vgge

Hay tres tipos de membresías abiertas y gratuitas (mesa chica, miembro activo, miembro pasivo) con distintos grados de compromiso.

El trabajo se organiza en comités de temas específicos.

Mesa chica se reúne los jueves de 16 a 17 hs. por Hangouts. Los encuentros quedan grabados y accesibles.

IEEE Argencon 2016

Cuándo: 15 al 17 de junio | Dónde: Sede UTN Regional Buenos Aires, Av. Medrano 951, CABA.

Horario: 8:30 a 17:30 hs. | Web: http://sites.ieee.org/argencon

Track de Videojuegos y Gamification

Presentación de papers, mesas de debate sobre problemática académica, planes de estudio, tributos a referentes, workshops y seminarios, conferencias y mesas redondas. Feria de instituciones educativas con stands. | Aranceles: Profesional: $1300 / socio: $900 - Estudiante: $750 / socio: $500

DOOM

Degustación con sabor amargo

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

***SOY UNO DE LOS POCOS ELEGIDOS** para testear la beta de Doom. Es tarde. En una semana los simples mortales van a estar correteando por las redes, pero yo tengo la oportunidad de hacerlo antes. Pese al cansancio y la hora, me arrastro hasta mi cubil con una copa de vino. Me prometí un sorbo en cada victoria... pero terminé con la copa llena. Una y otra vez empapelaron las paredes conmigo. Desinstalé la beta, tomé el vino de un trago, abrí un doc de Word y empecé a escribir este acta de defunción temprana.*

Cuenta la historia que, en 1993, id Software se afianzó como una de las compañías más exitosas y revolucionarias tras el éxito de Doom. Un millón de copias los coronó como los reyes del momento, después de reinventar el género de acción. Al año siguiente, Doom 2 supo dar también en el clavo. Una década después, volvieron a la carga con Doom 3. Nuestro personaje se enfrentó otra vez con esos diabólicos demonios y sufrió en los oscuros pasillos que cobraban vida sobre el motor diseñado por Carmack. Mi corazoncito gamer ya detectaba, por aquel entonces, que algo no andaba bien. Doom 3 tenía todo el aspecto de un juego de id pero ya no era revolucionario, se veía lindo pero sin emoción, y a la historia de la campaña principal le faltaba contenido. Pero a id Software podemos perdonarle algún desliz.

Pasaron otros diez años y aquí están otra vez, queriendo que rompamos el chanchito para volver a jugar Doom. Un fichín que se anunció en 2008 y que viene carreteando sin conseguir velocidad de despegue.

Todo lo que se hizo desde esa fecha hasta 2011, lo hicieron un bollo y lo usaron para limpiarse "lo segundo". Empezaron todo desde cero porque decían que no tenía espíritu ni personalidad. Estaban haciendo el primer Doom sin picor. Hoy, cinco años más tarde, tras probar la beta multiplayer puedo decir que siguen exactamente igual. Me resisto a sacar la shotgun y "escopetear" punto por punto todo lo que vi, pero el deber me llama y voy a hacerlo con el alma dolida.

Por empezar, me tiene harto la cultura "online-dependiente" que empuja al gamer a convertirse en un adicto al modo multiplayer, poniendo todo el foco en esta experiencia y dejando de lado la campaña single player. Aplaudo dentro de este círculo a los creadores de Destiny, que supieron integrar ambos mundos y mantener cautiva a la comunidad. Soy de otra época, extraño mucho disfrutar de un buen relato, sumergirme en su mundo y empatizar con su protagonista.









Doom tiene una historia, pero no vimos ni veremos nada de ella, porque no quieren spoilear o porque temen lo peor. En lugar de eso, sólo podemos combatir online en unos niveles que gráficamente no sorprenden. Lejos está id Software de aquella empresa que supo darnos eso que nunca antes habíamos visto. Solían dejarnos con la boca abierta, nos empujaban a cambiar el hardware de la PC para poder correr sus juegos en su máximo esplendor. Doom se ve bien, pero es una especie de Unreal con una paleta de colores diferente, más oscura y rojiza, más demoníaca.

El gameplay es salvaje y desenfrenado. Correr, disparar, saltar y matar o morir. Cada tanto hay algún power-up y cada tanto algún demonio, pero casi todos los personajes que cruzamos en nuestro camino tienen los mismos trajes espaciales con un triste sentido estético de la personalización. Un multiplayer de la vieja escuela, donde todo es habilidad y destreza sin la posibilidad de nivelar con estrategia. Un cóctel de Quake, Unreal y Call of Duty bien batido.

Me quedaba algo de fe en Doom, pero ahora me siento como cuando piso una bola de caca escondida bajo las hojas de otoño. Todavía estoy a los saltitos pensando qué hacer con esto que tengo en la suela.

Pensé que tal vez era yo, pero las críticas no se hicieron esperar. Cuando la beta se abrió al público y la gente opinó, lo destruyeron. Sobre todo en PC donde quienes lo descargaron por Steam se quejaban del frame rate y de las configuraciones de video. Se supone que ahí es donde debería poder ajustarse para verse infinitamente mejor que la versión de consolas, pero parece que no fue así.

Id salió a aclarar que para la versión final de PC van a incluirse muchas opciones de configuración gráfica. Se van a poder toquetear flares, reflejos, motion blur, no va a haber restricciones de frame rate e incluso van a soportar los monitores de 21:9.

Lo cierto es que Doom debería salir a la venta este próximo 13 de mayo y, a menos que ocurra un milagro, o los muchachos de id Software no hayan dormido de acá al lanzamiento, Bethesda tiene un supositorio en las manos.

Planean además un Season Pass con tres DLC, y de momento sólo prometen chucherías para jugar online. Nuevos mapas, nuevas armas, un demonio jugable, una pieza de equipamiento (¡al menos digan qué es!), módulos de hackeo y customización de colores. Los tres DLC cuestan 14.99 lechugas y si todos son como lo que jugué, estamos al horno con papas.

La beta de Doom no es más que una muestra gratis. Es como una de esas bebidas que nos regalan en un envase chiquito para que probemos. Tomamos un trago, nos quedamos con sed y encima nos deja un sabor que no era el que esperábamos. Agradecemos haberlo probado, y siendo heredero de una leyenda queremos convencernos de que nos gustó, pero por ahora nos quedamos sin balas. [i]



Llega el básquet a Rocket League

From downtown!

***HEMOS INTENTADO EXPLICAR** la magia de Rocket League en un sinfín de ocasiones. El bueno de Cufa se mandó flor de review en el sitio, hasta lo seleccionamos como décimo fichín del año en nuestra lista GOTY 2015. Así es, de los miles de juegos que salieron el año pasado, el de los autitos que juegan al fútbol fue uno de los mejores. Y ahora esos autitos hacen mucho más.*

Además del ya conocido "Labs", donde Psyonix confecciona los campos más extravagantes (algunos circulares o hasta con dos pisos), desde la última actualización gratuita, ¡también juegan al básquet!

Este nuevo modo, llamado Hoops, no es sólo un reskin del clásico fuchi-car-bol que tanto viciamos. Para empezar, el campo de juego es mucho más chico y la única forma de jugar es 2v2. Pero el cambio importante se encuentra en cada extremo, donde en vez de un arco de fútbol hay un gran aro de baloncesto que la pelota (también con un nuevo diseño acorde) debe atravesar.

Las físicas que hacen de este juego un enorme disfrute siguen manteniendo las reglas que ya conocemos, de manera que no es necesario aprender todo de nuevo. Pero como la pelota tiene que ingresar al "arco" por vía aérea, nos obliga a replantear algunas de nuestras tácticas favoritas. Nuevas estrategias que se adapten al campo más pequeño, a un solo compañero y a una nueva forma de anotar.

Quien haya jugado Rocket League lo suficiente sabrá que los más hábiles son capaces de volar





(en serio, sin eufemismos) y pegarle a la pelota en pleno aire. En Hoops esto deja de ser una opción y se convierte en una necesidad. Y desde el principio, porque ya en el saque la pelota se eleva por los aires como invitando a los jugadores a despegar del suelo, en vez de quedarse inmóvil en el centro como en el modo tradicional.

Uno de los detalles de diseño más brillante que aplicó Psyonix a este modo, es el hecho de que la pelota bien puede rodar sobre la red del aro y entrar. En cambio, los autos la atraviesan como si no estuviera ahí, permitiendo un movimiento sin obstáculos, dinámico y fluido. Esto evita la posibilidad de que la pelota se ubique debajo del aro, y al mismo tiempo ofrece una superficie donde acompañar la pelota para anotar o hacerla rebotar para despejarla.

Desde siempre una de las cosas más sorpresivas de Rocket League es que, a pesar de ser autos jugando al fútbol con una pelota gigante que explota cuando cruza la línea de gol, al privar al juego de complejidades innecesarias y mantenerlo simple, captura la esencia del deporte a la perfección. Desde las cosas más prácticas como realizar un tiro, hasta las más tácticas como los relevos defensivos. Y en Hoops esto vuelve a ocurrir, pero con otro deporte bastante diferente.

Psyonix agregó suficientes detalles como para separarse del resto de los modos. No sólo el campo y la pelota son distintos, sino que hay un relator nuevo con referencias a clásicos como NBA Jam y hasta podemos escuchar a los autos haciendo el clásico sonido de zapatillas contra el piso de madera, porque claro, no sería básquet sin eso. [i]

Por Tomás García | Zripwud

El primer AAA argentino: Master of Orion

Nos acercamos cada vez más al día de lanzamiento de Master of Orion: Conquer the Stars, el primer videojuego AAA hecho en Argentina. Es una gran noticia. Los argentinos de NGD Studios son los responsables del desarrollo de esta remake del clásico de 1993 que será publicada por Wargaming. Para quienes en los noventa eran pequeños mandriles o peor, no habían nacido aún, les informamos que es un juego de estrategia por turnos regido bajo el modelo 4X (eXplora, eXpande, eXplota y eXtermina). Habrá que elegir una entre diez razas jugables para lograr la supremacía en la galaxia a través de la diplomacia, el pertrechamiento militar, la exploración, la conquista y la apropiación de los recursos de los demás. ¡Nada que ver con el mundo real! El 26 de febrero último fue liberado un Early Access en Steam, pero aún habrá que esperar un tiempito para que Master of Orion esté disponible en todo su esplendor. Correrá en PC, Mac y Linux. La ansiedad nos carcome. [i]





masteroforion.com

Fundación Argentina de Videojuegos - FUNDAV

¡Hurra! Celebramos que el pasado mes de febrero se dio el primer paso hacia la formalización de esta organización creada con el fin de promover e impulsar el desarrollo económico, social y cultural de los videojuegos en Argentina. Está integrada por estos grosos: Facundo Mounes, presidente; Agustín Pérez Fernández, secretario; Guillermo Averbuj, tesorero. También son miembros fundadores Alejandro Iparraguirre y Juan Linietsky.

fundav.com / info@fundav.com

Libros de Game Design y Transmedia

Finalmente el Director Ejecutor Tiránico que asola los oscuros pasillos de esta redacción, Durgan "Dan" Nallar, dio a luz al segundo tomo de «Diseño de Juegos en América latina». El pequeño se llama «Diseño y narrativa transmedia» y pesa 450 gr. Fue presentado en sociedad el día 30 de marzo. Es una publicación independiente y junto con «Estructura lúdica» (el primer tomo) se pueden adquirir desde todo el país a través de *gamedesignla.com/libro*



[IRROMPIBLES] en Reinos Preguntados

Invitamos a toda la micada a seguir nuestra trivia de videojuegos. Si aún no lo hicieron, bájense la app (sólo en iPhone o Android) y búsquennos en la sección Canales. Las preguntas y respuestas fueron creadas tanto por el staff como por la comunidad. Queremos expandir nuestro hermoso canal, así que pueden seguir agregando maldades desde el menú en la opción "Sugerir Preguntas". ¡A sacarle punta al lápiz y humo a la cabeza!



[IRROMPIBLES] en ITsitio.com

La gente de ITsitio.com Argentina (el portal de tecnología donde se informan fabricantes, distribuidores, revendedores y profesionales de IT de toda Latinoamérica) lanzó una nueva sección de GAMING y nos ofrecieron una columna exclusiva. Nos representará el mico más senil de [i], Dan. Vamos a llevar nuestro evangelio y hablar de tendencias, lanzamientos y cultura gamer en general.



UNCHARTED 4
A Thief's End

Con más de 21 millones de copias vendidas, la serie de aventuras de Nathan Drake es un kilotón de alegría para quienes tienen la consola de Sony. Aquí un informe exclusivo acerca del fenómeno Uncharted y el viaje final del gran cazador de tesoros.

DESARROLLA: NAUGHTY DOG LLC
PUBLICA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC
SHOOTER / ACCIÓN / AVENTURA: EXCLUSIVO SONY PLAYSTATION 4
FECHA DE LANZAMIENTO: 10 DE MAYO DE 2016

Por Durgan A. Nallar



¡PERRO TRAVIESO! ¡PERRO COCHINO! ¿Quién podría pensar que un estudio con ese nombre pudiera hacer algo tan hermoso? Naughty Dog sabe, y sabe cada vez más. En 2007 nos reventó la peluca a balazo limpio, correteadas, saltos, piñas y patadas. Y desde entonces no paró de mejorar. Uncharted probó ser fascinante desde todo punto de vista: diseño, acción, ejecución, dirección de arte, audio, guión, personajes, animación, efectos y, sobre todo, estilo. Glamour. ¡Por Dios, cuánto glamour!

Después nos trajeron The Last of Us (2013), uno de esos juegos que nos hacen adorar esto de sentirnos gamers. Cambio de enfoque, una historia conmovedora, jugabilidad orientada al sigilo, pero con momentos de inmensa tensión dramática, gráficos alucinantes y la música visceral de Gustavo Santaolalla. ¿Cómo olvidar esos primeros diez minutos? Casi imposible pedir más. Ahora, para el alegror máximo, llegó Uncharted 4, donde se combinan la brutal acción cinematográfica ya clásica de la serie con el uso de la tensión y el drama de The Last of Us.

Los juegos de Naughty Dog alcanzan cotas de calidad tan altas que uno se siente chiquitito y no lo puede explicar.

No sólo porque la perfección técnica de sus títulos provoca asombro, sino porque el todo, la cosa completa, es la definición de la aventura. En cada píxel. Jugar Uncharted es vivir la aventura.

¡MARCO! ¡MARCO!

Querido diario: escribo a la luz de una vela, desde una habitación fría, inundada por un caño roto, y sintiendo ya los últimos instantes de cordura. Estaba abocado con entusiasmo a escribir esta nota anticipatoria (sobre la secuela del único fichín al que calificara con un 100% en mi vida), cuando he caído en la cuenta de que no tengo una PlayStation 4. Todos los trailers que he visto serán siempre trailers. Yo nunca estaré ahí. Me quedaré mirando cómo fichinean los demás, igual que esos tuercas con fitito que babean ante la foto de un Lamborghini en el kiosco de revistas del subte.

He perdido toda esperanza. Uncharted 4 es exclusivo de PS4. Deberé ahorrar cada centavito para tener esa máquina negra-azul diabólica del picor que me permita fichinear el nuevo Uncharted. Es injusto.

De todos modos, cumpliré mi misión. Pero dejo aquí constancia, por escrito y con mis ardientes lágrimas de mico resentido, que odio a todos los que tienen PS4. ¡A todos! Ojalá se les queme la consola.

HODIE MECUM ERIS IN PARADISO

En casi dos décadas como crítico, no me había enfrentado con un juego que me pareciera perfecto. Estaba seguro, por otra parte, que tal cosa sería imposible. Sin



EL RESPAWN DE SAM DRAKE

El trailer de gameplay que Sony mostró en la pasada E3 hizo estallar de emoción a los seguidores de Uncharted. Allí se pudo ver cómo Nathan, tras volcar su jeep y casi a punto de parar la pata, es rescatado por su hermano mayor, Sam Drake. Lo que sigue es una persecución impresionante. Tiros, saltos, volteretas y escenas sorprendentes que más de una película de acción hollywoodense moriría por lograr. El nivel de estos micos de Naughty Dog es extraterrestre. Véanlo siguiendo el link goo.gl/nts9vP (o con el QR).







LIBERTALIA'S COLLECTOR EDITION

¡PARA CAZADORES DE TESOROS CON MUCHO ORO!
La edición de coleccionista de Uncharted 4: A Thief's End trae una estatuilla de Nathan Drake de 30 centímetros de altura (!), una caja metálica para el disco del juego, un art book de 48 páginas editado por Dark Horse, una gorra y contenido multiplayer (puntos, skins especiales y armas). También está disponible un bundle de edición limitada con la consola de Sony en color gris azulado con la silueta de Drake, un control inalámbrico DualShock 4 y el juego.

embargo, al terminar hace unos años Uncharted 3: Drake's Deception, me encontré ante una encrucijada. Sentí que calificarlo con menos que un cien (sobre 100) sería menospreciar un colosal esfuerzo de producción, de diseño, artístico, en fin, de todas las áreas y disciplinas que requieren un juego de video. Todo era increíble, modo multiplayer incluido. Y por primera vez, y última desde entonces, lo hice, puse un redondo PERFECTO (goo.gl/VSwIQQ). ¡No me arrepiento de nada!

Algunos me lo discutieron porque, desde luego, hay tipos a los que Uncharted no les mueve un pelo. Un fana de Quake, por ejemplo, porque no es el género que le gusta. O alguno que muere de amor por los juegos de rol. Pero claro, es imposible contentar a todo el mundo. Para mí, Uncharted 3 es un cien. Yo no miro géneros, aunque reconozco que las ciudades perdidas y la dirección de arte me pueden. Lo que vi entonces es el conjunto, la sensación de haber experimentado una aventura magnífica, plagada de acción, donde un minuto de respiro sólo es la antesala de la siguiente escena colosal. La aventura escala, y vuelve a escalar. Basta con salir vivo de una balacera submarina, ponerse a trepar el casco herrumbroso de un crucero, para girar la cabeza y encontrarse con un tsunami que te lleva con barco y todo al mismísimo demonio. La historia empieza a las trompadas, termina a las trompadas. Aventura al mango, con escapadas de incendios, derrumbes, cosas que estallan alrededor, vehículos saltándonos encima, diálogos divertidos, tesoros incalculables, tanquetas asesinas, huidas por un pelito, paisajes de una belleza conmovedora. ¿Cómo no ponerle un diez a algo tan impresionante?

Por eso, cuando anunciaron Uncharted 4 en la PlayStation Experience de 2013, me hice pis.

EL DESENLACE DEL LADRÓN

¿Quién diablos titula los juegos en nuestro idioma? ¿El desenlace? ¿Por qué nos hacen tan miserables? ¿Entonces por qué no vamos por todo, y titulamos "Inexplorado 4"? Pero bueno, no vale quejarse. Todavía este cronista no pudo jugar (¿Moki, me prestás la Play?) pero sí desear que esta nueva aventura sea tan buena o mejor que la anterior, que me mereció un diez.

Vayamos a las novedades de Uncharted 4: la trama se sitúa tres años después del final de Drake's Deception. Nathan –ahora con 38 pirulos– está felizmente casado con la bella y blonda Elenita Fisher (oh, pequeña Chloe, ¿dónde estarás?), es un cazador de tesoros retirado. Ya no piensa (¿seguro?) en salir por ahí a los tiros y puñetazos

LOS TESOROS DE DRAKE

¿Nunca les metieron mano a las aventuras de Nathan Drake y tienen una PS4? Les recomendamos Uncharted: The Nathan Drake Collection (2015), que compila los tres juegos (Drake's Fortune, Among Thieves y Drake's Deception). Disfrutarán de gráficos en alta resolución para PS4, entre otros chiches. Y hay más: si tienen una PS Vita, pueden conseguir Uncharted: Golden Abyss (2012), una aventurita que transcurre antes del primer juego de PS3 (aunque en lugar de Naughty Dog la hizo un estudio de Sony, no se considera una secuela sino una historia aparte).



También existen un videojuego en PSN de cartas coleccionables –Uncharted: Fight for Fortune– que conecta con Golden Abyss, y un juego de mesa –Uncharted: The Board Game– publicado por Bandai, hoy casi inconseguible, ambos lanzados en 2012. ¡Y todavía tenemos más! En YouTube pueden ver dos "motion comics", Uncharted: Eye of Indra (youtu.be/yY7invo7NQ8) y Uncharted: Drake's Fortune (youtu.be/kk5MvBF2CKc). El primero es una precuela de Drake's Fortune; el otro es una adaptación del prólogo. Están lindos. Ojo, en inglés.

ni buscar ciudades perdidas. Ciudades que su supuesto ancestro, el pirata Sir Francis Drake, se ocupara de documentar durante sus misteriosos viajes alrededor del mundo. O sea, es como un gamer casado sin máquina donde fichinear.

La serenidad matrimonial no dura mucho. El hermano mayor de Nathan, Sam Drake, da señales de vida. Todos lo creían muerto, sin embargo, el tipo estaba haciendo de las suyas y, por cosas de familia, venía tras las huellas de un tesoro formidable. ¡Más que un tesoro, una ciudad entera repleta de tesoros! Grandes cofres con doblones de oro, piedras preciosas, bonos y patacones, acumulados allí por el Capitán Henry Avery (uno de los pocos grandes capitanes piratas en retirarse con su botín sin ser arrestado o muerto en batalla, según algunos "el delincuente más rico de la historia") y cientos de otros piratas de todos los mares. Sam está en gruesos problemas. Nathan corre en ayuda de su hermano. Luego se revelará que Sam ha encontrado la localización de Libertalia, la mítica colonia fundada en secreto por un pirata anarquista. La meta será la costa este de Madagascar. "Es una utopía pirata", le dice Nathan a su viejo amigo y mentor, Víctor "Sully" Sullivan que, por supuesto, no se iba a perder tamaña oportunidad de seguir intentando volverse rico.

UNA MONTAÑA RUSA DE ALEGROR

La serie Uncharted se caracteriza por mostrar mujeres de personalidad muy fuerte. Son chicas hermosas, autosuficientes, capaces de las mismas proezas que Nathan y Sully e igual de locas para meterse en problemas; por ejemplo, lluvias de balas y misilazos, o trampas mortales que dejarían bobos a otros dos grandes aventureros (pensamos en Jones y Croft). La misma Elena le sigue los pasos a su escurridizo esposo cuando este desaparece en auxilio de Sam. Aquí entra en escena Nadine Ross, una mercenaria feroz que pega más duro que Bonavena y, claro, anda tras la pista que conduce a Libertalia. Ella dirige una red de mercenarios llamada Shoreline. Hay un trailer donde la negrota le revienta la cara a piñas a Nathan para sacarle un crucifijo, que imaginamos no lo quiere para rezar.



Otro mico malvado es Rafe Adler, como el quesito, un matón y cazarrecompensas que vendría a ser una especie de Drake maléfico y es el principal antagonista del juego. Él es quien contrata a Nadine para romperles los huesos al clan Drake.

Uncharted luce un sistema de combate plagado de dinamismo y variedad. Nathan corre como si se estuviera haciendo en los pantalones; a los tiros, rueda, se pone a cubierto, dispara de frente, de espaldas, tira granadas, las devuelve, salta, se agarra, patea, putea, trepa, cae del cielo y derriba a sus enemigos, les quita el arma y al toque le rompe la mandíbula a otro de un culatazo. Todo eso en una misma secuencia súper fluida. ¡El efecto es alegría pura!

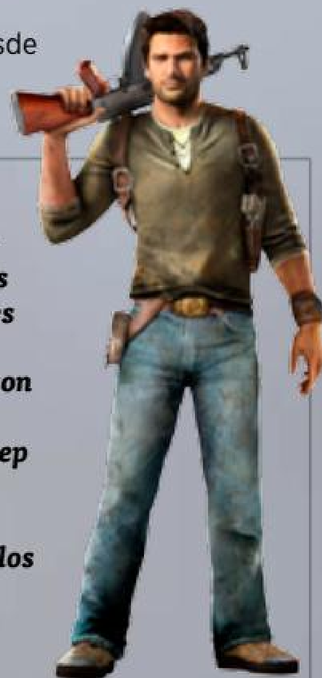
La novedad en Uncharted 4 es que Nathan puede ser superado por mucho en cantidad de enemigos, por lo que a veces necesita moverse sigilosamente. Es posible esconderse entre la vegetación y sorprender por la espalda. Nuestro héroe tuerce cogotes con la misma facilidad que cargamos la Sube. A veces podemos elegir entre salir a romper dientes o hacernos la urpilita. Los aliados nos seguirán el ritmo, si vamos con cautela.

Esto de la combineta entre peleas, balazos y sigilo se amplifica con un escenario más amplio y abierto que en las entregas pasadas. Nathan puede desplazarse por diferentes caminos –solía ser un juego mucho más lineal– y el combate va también hacia arriba. Se puede trepar, caer, saltar (piña y al piso), camuflarse y atacar buscando la mejor estrategia para sobrevivir al ejército mercenario, que por su lado también anda a los saltos como una manada de chimpancés locos con ametralladoras y fusiles. Nathan cuenta ahora con una cuerda y gancho (el látigo es de otras licencias) y eso facilita una cantidad de movimientos y combos.

Y para darle más picor y permitirnos explorar el reseco territorio de Madagascar, o las gélidas estepas, o las verdes planicies y coloridos pueblos, Naughty Dog ofrece la chance de manejar libremente un jeep, entre otros vehículos. Por supuesto, eso también nos lleva a participar de vertiginosas persecuciones donde abundan toda clase de proyectiles, obstáculos y sorpresas. El ritmo es de-men-cial.

¿Uncharted 4 tiene momentos de calma? Sí, cuando vamos conduciendo panchos, y los personajes aprovechan para hablar de sus vidas. Es una excelente manera de dar a conocer la historia de Nathan y sus compadres.

En cuanto a la cosa multiplayer, desde su introducción en Uncharted 2 fue un



LIBERTALIA, ¿FICCIÓN O REALIDAD?

La historia habla de una colonia fundada por piratas rebeldes en el siglo XVII en algún lugar de la isla de Madagascar. Libertalia, o Libertatia, aparece mencionada por primera vez en «A General History of the Robberies and Murders of the most notorious Pyrates», un libro publicado en el Reino Unido en 1724, cuyo autor es el Capitán Charles Johnson. Se dice que este era el seudónimo de Daniel Defoe (Londres, 1659-1660), un comerciante, escritor y periodista (también espía) más conocido por su novela «Robinson Crusoe». De allí que esta enigmática colonia anarquista de las costas de Madagascar posiblemente nunca haya existido. De cualquier manera, ahora podemos visitarla en jeep gracias al extraordinario trabajo de Naughty Dog. ¡Qué privilegio!

¿Qué es esto de una colonia de piratas en rebeldía? A pesar de que la existencia de Libertaria se pone en duda, las ideas radicales que representaba eran muy comunes en los piratas de la época. Después de la revolución americana, muchos habrían escapado de Inglaterra, refugiándose en una isla (¿acaso Madagascar?).

Estos piratas estaban en contra de las diversas formas de construcciones sociales autoritarias de la época: las monarquías, la esclavitud y el capital. Practicaban formas de democracia directa, donde el pueblo en su conjunto ejercía la autoridad –a través de Consejos– para hacer las leyes y las normas. Incluso crearon un nuevo lenguaje para su colonia y para describir el funcionamiento de una economía socialista. Se habrían autodefinido como los "guardianes vigilantes de los derechos y las libertades del pueblo", y se constituirían en una "barrera contra los ricos y poderosos" de su día, una guerra abierta en nombre de "los oprimidos" contra "los opresores" en una búsqueda implacable de igualdad ante la Justicia. Citamos de «Villains of All Nations: Atlantic Pirates in the Golden Age» (2004): "Los piratas eran anticapitalistas, en comparación con el despojo que acompaña necesariamente la subida histórica del trabajo asalariado y el capitalismo. Ellos insistían en que 'cada hombre nace libre y tiene tanto derecho a aquello que podría sustentarlo como del aire que respira.' Resistían la idea de las 'invasiones' por el que 'villanos' y 'los acreedores implacables' se volvían 'inmensamente ricos' mientras otros se convertían en 'miserablemente desgraciados.' […] Vieron la piratería como una guerra de auto-preservación."

Estos piratas dementes usaban una bandera blanca, en oposición a la clásica "Jolly Roger" (la negra con la calavera y las tibias cruzadas) y su lema era "For God and Liberty".



UNCHARTED

Corría el año 2007 cuando Naughty Dog nos voló el cerebro con la primera aventura desenfrenada. ¡Hizo que tener una PS3 valiera cada centavo! (Era una consola carísima.) La meta de Nathan es hallar la ciudad perdida de El Dorado. Elena Fisher es periodista y Víctor Sullivan un viejo amigo y mentor. Al principio los persigue sin descanso un grupo de piratones liderados por Eddy Raja, y más tarde los mercenarios de Gabriel Roman y Atoq Navarro.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Dos años más tarde, Nathan, Elena y Víctor vuelven a usar nuestras PS3 para ir en busca de otra ciudad mítica, Shangri-La, de la que Marco Polo habría dejado pistas en sus enigmáticos viajes a través de Asia. Aparece la hermosa morochaza de Chloe Frazer, viejo amorcito pícaro de Nathan. También un ex socio medio pijotero llamado Harry Flynn y el horrible Zoran Lazarevic, un serbio sorete que lidera un grupo de mercenarios adictos a las ametralladoras y las granadas (¡si lo habremos sufrido!). El viaje atraviesa el Nepal y los Himalayas rumbo a la ciudad perdida de Shambdala.



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

En 2011, y todavía en PS3, Nathan y Víctor parten hacia el desierto de Rub' al Khali en la Península Arábiga, donde creen que encontrarán una legendaria ciudad perdida que menciona el Corán, la "Atlántida de la Arena". Elena y Chloe andan por ahí, pero la historia hace foco en la relación paternal entre Víctor y Nathan. Aparecen nuevos aliados, Charlie Cutter y Salim, y nuevos malos: la vieja terrible de Katherine Marlowe, Talbot y el villano más jodido, Ramesses.





caño total. Los modos de juegos van desde el simple deathmatch a una colección de escenarios cooperativos donde hay resistir oleadas de enemigos al tiempo que encontrar y abrir cofres de tesoros, ganar puntos y subir de rango. ¡Está salvajemente bueno! Es de esperar que Uncharted 4 nos provea más de ese picor y tal vez alguna sorpresa. ¿Cuál? ¡Bueno, de aquí hasta 2017 vamos a poder disfrutar de cuatro DLC (contenido descargable) exclusivo para multiplayer sin pagar ni un doblón! Sí, señores. Gratuitos, con más armas, mapas, modos de juego y pilcha para darle amor a los feos de nuestros amigos. También podremos comprar cofres preciosos repletos de cosas con "Reliquias", la moneda del juego, tanto en la tienda interna del juego como en la PlayStation Store.

EL FINAL DE UN LADRÓN

De acuerdo con Naughty Dog y Sony Computer America, Uncharted 4 será la última vez que veremos a Nathan Drake en acción. No nos atrevemos a pensar por qué. Lo que sabemos es que la serie tendrá continuidad, pero ya no estaremos en las botas de Nathan, no será Naughty Dog quien lo desarrolle. Se viene, dicen los rumores –gracias a los WikiLeaks– una película que se rodaría en Australia y México, en la que el papel de Nathan Drake sería protagonizado por el actor Chris Hemsworth, el que hace de Thor (N.de Ed.: FX de chicas gritando desesperadas).

¿Cuál será el siguiente juego del Perro Travieso? Quién sabe. Al parecer están explorando cositas, pero no se conoce qué. Lo seguro: sea lo que sea, nos van a volver locos de felicidad. Los juegos que hacen son extraordinarios y generan un revuelo mundial. Tanto que hasta en Buenos Aires Sony Argentina hizo un espectacular lanzamiento oficial en Punta Carrasco de Uncharted 4: A Thief's End el mismísimo día de su salida en el resto del planeta. Si este es el final, bueno, ¡qué final! Empieza y termina a las piñas, como debe ser. [i]





REVIEWS >>>>>



Blue Rider

Rapsodia de una nave azul

¿LISTOS PARA VOLVERSE ADICTOS a otro shoot'em up de industria nacional? Hagan lugar para Blue Rider, el fichín de Ravegan que viene pisando fuerte con su ritmo desenfrenado. Mezcla de puro shooter con exploración, es fácil dejarse seducir por su grado de detalle visual, pero no por lindo es menos difícil.

Blue Rider comienza como un shoot'em up moderno, con una nave en el extremo de la pantalla que se puede mover tanto hacia los costados como alrededor. La cámara se luce a la hora de rotar junto a nuestro punto de vista, logra una experiencia que no marea ni incomoda, y acompaña nuestro estilo de juego.

Tomamos el control de esta nave azul, recién activada y salimos a recorrer escenarios de lo más variados, bosques, cuevas de hielo, hasta el corazón de un volcán. Nuestro objetivo es destruir lo que se nos cruce para seguir avanzando ¿pero qué hay detrás de nuestras acciones? Aunque la historia no se cuenta a través de diálogos, pequeñas pistas permitirán ir comprendiendo lo sucedido.

Igual, es lo de menos: todo es una excusa para disparar tiros a rolete. Podemos cambiar de arma en medio de la balacera pero sólo si encontramos los puntos dedicados y los destruímos. También podemos hallar interruptores para abrir puertas y pequeñas naves de compañía que nos escoltarán.

Al llegar al final de un escenario debemos enfrentarnos a un boss. Estos jefes suelen ser duros de matar (algunos tienen demasiados puntos de vida para nuestra paciencia), pero una vez que los derrotamos el placer es inmenso. El nivel se da por completado y se desbloquea el siguiente. Esto permite que no sea necesario pasar de vuelta todos los escenarios cada vez que juguemos, sino que podemos comenzar desde el principio de aquel en que nos hayan hecho puré.

Llegar hasta el otro extremo del mapa, ser derrotado y comenzar otra vez puede ser frustrante, pero Blue Rider logra que en lugar de cerrar el juego a regañadientes, lo volvamos a intentar de inmediato con la seguridad de que "esta vez sí, esta vez lo paso". Pronto sentimos que el mapa es mucho más chico de lo que recordábamos (claro, porque ya lo recorrimos) y avanzamos decididos para que... nos hagan papilla de bebé. No importa. ¡De nuevo!

Otra mecánica que incluye Blue Rider es la de Rampage, una barra que a medida que pase el tiempo y no recibamos daño, aumenta multiplicando el puntaje obtenido al derrotar enemigos. Este detalle invita a esquivar las balas con más ímpetu, en búsqueda de incrementar el multiplicador.

Hay pocas cosas que criticarle a Blue Rider, hasta los menúes son vistosos, más que la poca variedad de armas, algunos problemas de volúmenes entre música y efectos de sonido, o ciertos aspectos de la interfaz que no son del todo claros (el de las bombas). Puede ser frustrante la escasez de ítems de salud dejados por parte de los enemigos. Por otro lado, la cantidad de salud de algunos malvados frena un poco el ritmo y crean (breves) lapsos monótonos.

Blue Rider no tiene nada que envidiarle a ningún shoot'em up que ande por ahí. Es un fichín hecho y derecho, vistoso y bien adictivo. Tiene un no sé qué que nos recuerda a las épocas de los 16 bits, pero no sabemos detectarlo. Si les gusta el género no lo dejen pasar, vale cada centavo. [i]

LOS DATOS
- RAVEGAN
- SHOOT'EM UP
- PC, PS4, XO

QUÉ ONDA
Un shoot'em up moderno que enamora desde lo visual, difícil pero desafiante y adictivo.

LO BUENO
Rápido y dinámico, gran manejo de la cámara, buen apartado sonoro, sistema de niveles desbloqueables.

LO MALO
Algunos enemigos muy duros de matar se vuelven monótonos, mínimos detalles de interfaz, no hay opción para configurar el volumen de música y SFX.

Por Santiago Figueroa
Morton

84%



Ratchet & Clank

Es bueno volver

Por Tomás García
@Zripwud

CUESTA CREERLO, PERO HOY EN DÍA Ratchet & Clank es una parte integral de la historia de PlayStation. Desde su origen en la PlayStation 2, fue una de esas pocas series que participaron en todas las consolas que vinieron después (incluidas las portátiles). En su mayoría, lo hizo con grandes resultados, gracias a las mentes creativas de Insomniac Games. Este nuevo reboot, basado en la película basada en el juego, no se queda atrás.

Insomniac mató dos pájaros de un tiro: produjo una película que cuenta los orígenes de Ratchet & Clank (a estrenarse en nuestro país este 26 de mayo) y desarrolló el juego de la película como un reboot de la serie que sirve de presentación a una nueva generación de jugadores. Una movida arriesgada sin dudas, pero que les salió redonda.

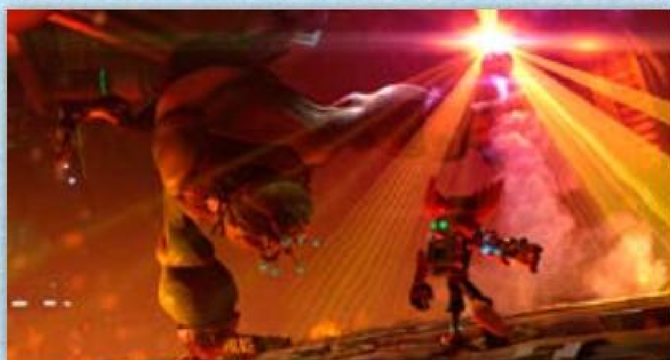
Este nuevo juego cuenta la misma historia que el título original lanzado en 2002, pero incluye mucho más, desde contenido, jugabilidad, historia y detalles muy interesantes sobre el mundo en general. Más que una remake, es una reimaginación de las mismas circunstancias, pero con la tecnología de la PlayStation 4 y todo lo que aprendió Insomniac a lo largo de los años.

Desde sus inicios, la serie y sus creadores fueron encomendados por su capacidad para crear personajes queribles y diálogos tan memorables como hilarantes, y esta nueva aventura no es la excepción. La historia es entretenida, guarda alguna que otra sorpresa, y los personajes son inolvidables tanto por sus líneas como sus acciones. Desde 2002 Insomniac intentó imitar el estilo de Pixar. Catorce años después, la experiencia les permitió entregar un producto digno de la pantalla grande.

Podríamos decir que Ratchet & Clank es un juego de acción, pero en verdad es mucho más. Fiel a su tradición, a lo largo de la aventura ocuparemos diversos roles, desde héroes de la galaxia (sobre tierra y cielo) hasta campeones del torneo de patineta voladora. El juego no se contenta con quedarse en el molde, y tira varias sorpresas y cambios de ritmo que le dan frescura a la jugabilidad.



Además la estructura ayuda mucho, ya que una vez que Ratchet conoce a Clank y reparan la nave, tenemos libertad de ir al planeta que queramos, donde hay misiones principales y secundarias para realizar. Y mientras que está muy lejos de ser un mundo abierto dado que cada escenario está cuidadosamente diseñado, hay suficiente espacio para explorar y encontrar algún que otro secreto escondido.





Como en el pasado, las armas siguen siendo la estrella del juego, aunque con algunos rediseños. Fiel a uno de los subtítulos de un predecesor, el arsenal de este nuevo Ratchet & Clank son Herramientas de Destrucción. Desde el Pixelizer que transforma a los enemigos a una pila de voxels que se deshacen, hasta la muy recordada Mr. Zurkon, que vuela por los aires a los enemigos y trae consigo una buena cantidad de clichés de películas de acción de los 80s. Y cómo olvidar una de nuestras favoritas, el Groovitron, que literalmente deposita una bola de Disco y obliga a todos los enemigos en la zona de efecto a bailar ridículamente, dejándolos expuestos a cualquier ataque.

Este imaginativo arsenal no sólo es divertido de utilizar, sino que provee también un espectáculo visual que pocos juegos pueden igualar. Es lindo experimentar con absolutamente todas las armas disponibles, combinando sus efectos y deshaciéndonos de nuestros enemigos de diferentes formas. Además, las armas suben de nivel a medida que se usan, de manera que el juego se adapta a nuestro estilo y nos recompensa por utilizar las que más nos gustan.

Finalmente, un párrafo aparte para los gráficos. Como Naughty Dog, Insomniac siempre tuvo una capacidad especial para exprimir el hardware de la consola de turno y este nuevo juego no es una excepción. Los paisajes, los modelos de los personajes, las animaciones, lo que sea, se ve increíble, y encima corre como una manteca. Han hecho un trabajo formidable y es muy difícil criticar algún aspecto.

El apartado gráfico se funde con el caos en pantalla de manera maravillosa, gracias a un excelente desempeño de 60 FPS clavados en todo momento. Docenas de enemigos en pantalla, complejas animaciones, efectos de sonido y el dinero en forma de tuercas y tornillos que se magnetizan hacia el dúo dinámico, todo es una hermosa y caótica sinfonía de amor.

Ratchet & Clank es un agradecido regreso a una época en la que los juegos eran más simples y no tenían que intentar parecer ser otra cosa más que lo que son. El encanto de estos personajes y su mundo permanece intacto más de diez años después, ahora con un reboot que le abre las puertas de la serie a cualquiera que esté interesado. [i]

LOS DATOS

- SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- INSOMNIAC GAMES
- AVENTURA
- PS4

QUÉ ONDA

Un divertidísimo regreso a una de las series más longevas de PlayStation.

LO BUENO

El arsenal, la historia, el mundo, los gráficos, el nivel de detalle puesto en cada parte del juego.

LO MALO

Las carreras a veces pueden ser frustrantes. ¿Ausencia de multiplayer?

92%



Battlefleet Gothic: Armada

Rompiendo naves a cabezazos

LOS DATOS
• FOCUS HOME INTERACTIVE
• TINDALOS INTERACTIVE
• ESTRATEGIA
• PC

QUÉ ONDA
Estrategia en el espacio con naves gigantescas que pondrán nuestra capacidad de micro gestión al máximo.

LO BUENO
Una excelente reproducción del universo de Warhammer 40K en todos los detalles y sin excepciones. Un deleite visual y sonoro y una historia funcional.

LO MALO
El multijugador está algo desbalanceado.

Por Renzo Adamo
Hiórgal

85%



"DEJE DE HABLAR EN ACERTIJOS, DIGA LO QUE NECESITO ESCUCHAR", exclamó el Señor de la Guerra del Caos en tono amenazante. Para la vidente, eran palabras vacías. "He tratado con hombres mucho más poderosos que usted, todos dicen lo mismo", respondió sin levantar la vista de sus runas. "Ahora cállese y deje que le muestre su camino".

El universo de Warhammer es inmenso, tan inmenso que hasta tiene parte de su historia en el ambiente medieval fantástico, y otra en lo que conocemos como 40K. Y es este futuro sin precedentes el que nos trae Battlefleet Gothic: Armada. Cualquiera pensaría que en un futuro tan lejano, la ciencia y la tecnología van de la mano, pero no es el caso acá. Es verdad que la humanidad logró los avances necesarios para viajar por el espacio, pero al hacerlo descubrió cosas que van más allá de su comprensión. Los demonios son reales, las deidades oscuras existen y son una amenaza.

BGA trae a la vida, de forma exquisita, todos los aspectos y elementos que componen el riquísimo universo de W40K. El nivel de detalle con que lo hace es majestuoso. BGA es un juego de estrategia típico y sus mecánicas se corresponden con la mayoría de los RTS que conocemos, pero en algunos aspectos da una vuelta de tuerca.

Aquí no se trata de generar un inmenso número de unidades para después aplastar al enemigo por simple superioridad numérica. Tendremos a nuestra disposición un determinado número de naves en cada misión y nuestro deber es concentrarnos en micro gestionarlas de la manera más elegante, para aprovechar al máximo sus habilidades y evitar que el enemigo explote sus desventajas. Cada nave tiene su propio compendio de aptitudes y de nosotros dependerá utilizarlas para lograr el mayor efecto. Por ejemplo, los torpedos de una nave capital no van teledirigidos al objetivo, nosotros tendremos que dispararlos oportunamente para que intercepten al enemigo.

De todas formas, a veces la mejor estrategia es tan simple como ir a cabecear en forma salvaje a nuestros adversarios. Podemos destrozar una nave pequeña con tan sólo poner una más grande en su camino (no saben lo satisfactorio que resulta).

En los planetas Forja podremos reparar nuestras naves, reabastecernos y mejorar nuestras capacidades para la batalla. Entre misión y misión tendremos que cuidar de no perder el control de nuestros sistemas por culpa de fuerzas rebeldes, algo que nos va a traer severas desventajas económicas.

El multijugador no está del todo pulido. Se notan ciertos desbalances entre las diferentes alternativas de razas y naves que podemos elegir. Pero en su defensa, BGA no pretende pasar a la historia como el juego multijugador más vendido de la historia, sino que busca ser glorioso por cómo logra reproducir el universo de Warhammer.

Esto lo convierte en una gran alternativa, tanto para los viejos fans como para quienes comienzan a descubrir ese mundo. [i]





American Truck Simulator

De Europa a Estados Unidos de América, sin escalas

DURANTE EL ÚLTIMO TRIENIO recorrí incontables kilómetros por las rutas del viejo continente, montando colosos de múltiples ruedas. Si bien quedaron regiones sin explorar –gran parte de Francia y toda España y Portugal–, decidí que este iba a ser el año de la conquista del nuevo mundo.

Siempre quise una vida de película. ¿Quién no? Todos soñamos con una de aventuras con final feliz. Pero nos despertamos en un drama psicológico con tintes de suspenso y un sospechado final trágico –el final siempre es trágico–. Así que me establecí en Los Ángeles. ¿Adónde si no? Rodeado de estudios de cine, comencé de cero –lo que se gana en Europa, en Europa se queda– en mi pequeño local, con un trompudo Kenworth W900.

Los primeros viajes me llevaron por las desconocidas ciudades –al menos para mí– de Oxnard, Carlsbad y Barstow, a través de las Interestatales 5 y 15, dos de las autovías más importantes del estado de California. Fuera de las rutas principales, la infraestructura de los caminos dejaba mucho que desear, más teniendo en cuenta el país en el que me encontraba. No paraba de sorprenderme cada vez que circulaba por vías de doble sentido, sin ningún tipo de señalización ni pintura sobre el asfalto, y tan anchas como una calle del microcentro porteño, con bicisenda.

Por si fuera poco, la longitud de los tráileres y las velocidades máximas permitidas excedían en mucho a las que se acostumbran usar del otro lado del gran charco. Caminos angostos + acoplados gigantescos + altas velocidades = choques a rolete. Entendí, desde el inicio, que debía estar concentrado en todo momento. Fue por esto mismo que no me percaté de su presencia hasta que fue demasiado tarde.

Ahora, rememorando los acontecimientos que llevaron a mi actual aislamiento, me doy cuenta que todo comenzó al cruzar el –maldito– estado de Nevada, con destino Las Vegas. Ciudad enferma de vicios enclavada en medio del Desierto de Mojave. Llevaba un cargamento de comida congelada, según el remito. El aire acondicionado al taco, una "American Girl" transmitida por alguna FM local y mi garganta, con sordos ronquidos, intentando seguir el estribillo. ¿Qué más pedir?

Las millas pasaban, mi voz menguaba y el monótono paisaje era interrumpido de vez en cuando por un tugurio con forma de motel, o una estación de servicio seguramente mal atendida. Maldije –y maldigo aún– el emparedado de manteca de maní que me comí en ayunas acompañado de una bebida cola dietética. Con las tripas revueltas, no tuve más opción que hacer una parada no programada.

Si el no encontrar papel higiénico hubiera sido lo peor, hoy contaría esta historia devenida en cómica anécdota, y nada más. Con una media menos, maldiciendo y riendo al mismo tiempo, imaginando la cara de asco de mis futuros oyentes, subí de una a mi Ken. Primer error grave.

Retomé la Interestatal y a los pocos kilómetros vi, por el retrovisor, un patrullero que hacía luces. Pensé que no se dirigía a mí –segundo error–, sino al Buick que tenía a mi izquierda. Recién cuando me pasó y se me cruzó delante, bajando de golpe la velocidad, comprendí que algo no estaba bien. [i]

LOS DATOS
- IMGN.PRO
- SCS SOFTWARE
- SIMULACIÓN
- PC, MAC, LNX

QUÉ ONDA
Junto a su mellizo europeo, los dos mejores simuladores de camiones.

LO BUENO
Ciudades más detalladas. Nuevas reglas de tránsito. Patrulleros. Caminos complicados.

LO MALO
De momento, poco contenido. Se queda a la mitad de camino, como el review. Ya va a ir saliendo más.

Por Fernando Coun Shinjikum
@ferCoun

83%



DARK SOULS III

EL TORSO ACORAZADO *continuó empujando con todas sus fuerzas, incrustándose sin tregua en la hoja empuñada por su adversario. Carente de vida, continuaba avanzando furioso, aferrándose a la existencia. Era lo único que conocía desde hace añares, seguir avanzando, consumiendo a quien osara posarse sobre su santuario. Ahora, las miradas de ambos guerreros se hallaban entrelazadas en trance. Horas sucedieron, mas todo culminó en un segundo.*

El tono rojizo hervía en las órbitas del antiguo campeón; la cólera, la flama, finalmente se había extinguido; cedió al abismo. Quien se alzaba victorioso, heraldo de la nueva era, cazador de reyes, recuperaba compostura sumido en el fresco dolor del engorroso combate. Impregnado en sudor y sangre, febril, vivió; sólo para contemplar el horror de los vestigios, de una visión del pasado que emanaba de las cuencas de ese cuerpo a sus pies. El antiguo campeón, ahora derrotado, había regresado a su reino incontable tiempo atrás. Ninguna campanada ni festividad recibió sus pasos. En su lugar, una profundidad oscura y silenciosa fue el único premio a sus andanzas.

Desde entonces, despojado de propósito, sumido en cólera e insano, custodió aquel altar. Negado de vida, negado de muerte. Su ejecutor se adentró en el altar envuelto en tinieblas inciertas. Eternos, estáticos, mudos, los tronos de concreto esperaban su llegada; ya había visitado esos muros antes, cientos de veces y, aun así, era la primera vez que cruzaba ese umbral. ¿Acaso no era el primero? ¿Podría no ser el último? Guiado bajo falsa esperanza, otro elegido descartable abrazó a la angustia que prensaba su cuerpo y trepaba por su garganta. Las curvas de los ciclos se esclarecieron. Surcó los recovecos del templo en busca de respuestas. Sin ellas, la incesante y vacía muerte lo alcanzaría. Con suficiente tiempo, él también se perdería en demencia.

Linaje, maldito linaje

Podríamos retrotraernos, rastrearlo hasta los '90, si se quisiese hallar el origen de esta maldición; desempolvar aquel viejo nombre King´s Field y su estirpe. Podríamos, asimismo, remontarnos al no tan distante pasado, a aquella extraña joya en bruto nombrada Demon Souls.

Gestado en la rebuscada mente de Hidetaka Miyazaki a lo largo de estos títulos anteriores, fue en 2011 que pudimos deleitarnos con el refinamiento del concepto y adentramos así en el siniestro mundo de Dark Souls. Luego de la sequía, tuvimos en nuestras manos algo fresco, aclamado por la crítica.

Contaba con una historia críptica y minimalista, que podía escurrirse de nuestro saber y nos llevaba a escarbar cuanto fragmento de información pudiésemos hallar, en pos de completar su rico e intrigante folklore. Su dificultad, desgastante, podía hacernos llorar y pensar que todo era un mal chiste. Su combate, arduo y preciso, sin tregua, logró que se anidase en nosotros a los picotazos, devolviéndonos un sentimiento de victoria merecida, de habilidad.

El tiempo siguió su curso, eventualmente, otorgándonos una secuela. Donde DS segregó a muchos jugadores, armándose de un público que soportara la marca del peregrino, DSII intentó conciliar. Refinando varias mecánicas para bien, dejando algunas otras de lado para mal; la nueva entrega quiso acercarse a muchos más micos, mutando, sin dejar de lado la esencia que lo caracterizaba. Pero faltaba Miyazaki. La mente maestra continuó como supervisor del proyecto, pero la inspiración no era la misma, faltaba la chispa y su dificultad había decaído. Esto se expresaba en el di-

Por Gastón Coconier
Coco









seño de combate, en el modo en que el jugador se relacionaba con el ambiente, con lo "oculto" por descubrir. Se había perdido ese famoso sentimiento de engaño, el infame "trolling". No alcanzó para convertir al DSII en una mala entrega, pero sí en una que sentimos diluida.

El tiempo siguió y hoy se enciende otro capítulo de la fatídica saga. ¿Está ante nosotros el final de un ciclo? ¿La nueva entrega hace justicia al nombre que lo apadrina?

Es el reino purgatorial y transitorio de Lothric quien lo recibe, quien nos recibe. Luego de una impactante introducción que nos remite de forma automática a la primera entrega, nos disponemos a ser maestros en cirugía plástica y creamos a nuestro héroe. Si bien las opciones no son nada del otro plano, podemos notar que se mejoró el despliegue. Más sorpresa nos generará, relativamente, la incorporación de nuevas clases respecto a las anteriores entregas. Una variedad mayor, con estilos más precisos para que optemos a la hora de sufrir. Con el revoque justo en el rostro, emergeremos de nuestro sepulcro e iniciaremos el sendero de "entrenamiento" mandatorio dentro de este reino que claramente ha visto épocas mejores.

Es de Dark Souls que estamos hablando, por lo que este "tutorial" no nos llevará de la mano. El sendero nos guiará y será cuando pongamos un pie dentro del altar que tendremos una visión más clara de aquello que nos aflige. De la misma forma que DSII utilizaba el área de Majula, la tercera entrega hace uso de este templo a modo de hub.

En él pululan, de forma más organizada, el guía, el comerciante y el herrero. Es con ellos que podremos no sólo interactuar en virtud de evolución, sino también obtener fragmentos de la información necesaria para develar el argumento.

El trasfondo sigue siendo escueto, críptico, misterioso; pero nuestra cruzada, en esta oportunidad, es bastante más clara. Cinco tronos se alzan dentro del altar, cinco son los antiguos héroes que, tras su victoria, se convirtieron en "reyes de la ceniza" y decidieron mandar su deber al cuerno, metamorfoseando en retorcidas versiones de sí mismos. La flama, ícono intrínseco de la saga, comienza a extinguirse y es en ellos donde descansan las chispas que la avivará nuevamente. Si el feudo no regresa a Mahoma, para dar una mano, Mahoma volverá con sus cabezas. Es nuestra tarea, entonces, hacerlos entrar en razón a los bifes.

El retorno del hijo pródigo

DSIII se desarrolla como un juego de acción y rol, con tintes de aventura. Nos armaremos de coraje para explorar un oscuro mundo de terror medieval fantástico, lleno de recovecos lúgubres y oriundos trastornados que nos miran mal. Estos seres, ni bien digamos "hola", se vendrán al humo para surtirnos la jeta bajo el yelmo. No somos bien recibidos, y se hace notar. La principal característica son las mecánicas de cómo se desenvuelve esta tarea, la desventura. El sistema de combate es preciso, táctico, regido por la energía física del personaje. Cada movimiento consume una porción de la misma. Ya sea blandir el



acero, levantar el escudo, esquivar o, mismo, emprender una retirada táctica a las chapas, será gracias a cuánto nos queda en la barrita verde.

No es uno de esos fichines en los que romperemos los botones, presionando a mansalva para machacar criaturas. Si no estamos atentos, la espada puede toparse con una pared en un pasillo estrecho o, por qué no, podemos ser apuñalados por la espalda al intentar revisar nuestro inventario. El juego sólo se detendrá en las fogatas, que actúan a modo de checkpoints. Ahí podremos aliviar los nervios y transportarnos entre zonas. No hay pausa o descanso fuera de su cálido cobijo. Es necesario medir cada situación, tomándola con criterio, ya que a cada error le sigue una muerte casi segura.

Este es el caso de un guerrero clásico, o afán del melee, pero podríamos optar por alguien más elevado, espiritual. Aquellos que utilicen magia, en esta oportunidad, contarán con la incorporación de un medidor de la misma y un sistema más desarrollado para el manejo de este tipo. Podremos, ahora, distribuir las pociones tanto para sanar, como para recuperar poder místico. Un buen agregado para quienes no son afines al encuentro cuerpo.

De la misma forma que el combate nos hace sudar, la exploración nos pondrá tensos. El terreno es otro de los enemigos a tener en cuenta, ocultando trampas y senderos rebuscados por aquí, por allá. Es necesario adaptarnos, para lo cual haremos uso de la moneda corriente en el reino, las almas. Cada vez que ajusticiamos, las recibiremos a cambio y, con ellas, aumentaremos nuestras estadísticas o cambiaremos equipo. Lo complicado es llevarlas de regreso a nuestra casa, ya que si nos boletean, permanecerán en los restos. Sería una pena volver a morir durante la búsqueda, ¿No? El mico reencarnará, y reencarnará mucho.



Si bien uno puede “desconectarse”, el juego se caracteriza y se vuelve más sabroso por su estado online. Entre jugadores, podemos dejarnos pequeñas notas que nos ayudarán en algunos casos, y engañaran en otros, a la hora de desentrañar los misterios o situaciones que se nos presentan. Al mismo tiempo, podemos pasar a una interacción más física, manifestándose como espectros aliados o enemigos en el mundo. Dejando de lado las limitaciones, da una profundidad mayor a la experiencia. En esta índole entran los pactos con las diferentes deidades del universo. Se ha mejorado el acceso a las mismas, dándonos la posibilidad de cambiarlos a voluntad sin tener que regresar a cada respectiva capilla donde habitan. Ellos pueden darnos la misión particular





de defender las zonas donde rigen o acudir al auxilio de nuestros hermanos de credo, complementando las relaciones en red.

Déjà Souls

No es sólo su jugabilidad lo que destaca a DS por sobre otros, sino su arte. El regreso de Miyazaki como Director logra un producto que a simple vista no sólo impacta, sino estimula la memoria. Grandes vistas se despliegan ante nosotros que, si bien son algo más lineales a la hora de transitarlas, conforman un mundo con una estética encantadoramente sombría y tétrica. La amplitud ante los ojos es bella, y nos hará detener para agasajarnos con los ojos. Varios son los guiños al viejo mundo, plasmados tanto en ítems como parajes, y estos resonarán con cariño en el pecho. El diseño de los bosses es llamativo, y para vencerlos ya no hay que simplemente aporrearlos, sino que, en muchos casos, tendremos que aplicar tácticas particulares para derrotarlos.

Pese a lo grato, por momentos sentiremos que abusa de la nostalgia, como si forzaran el lazo. Se ve bien, se juega bien; es un producto sólido, pero no se siente como el cierre de una saga o un salto de generación. Retiene los errores propios que ya deberían haber sido reparados. No le resta valor, pero nos dejará con la sensación de algo que no es lo apoteósico que podría haber sido como fin de un ciclo.

Dark Souls III fluye de forma turbulenta, con una dificultad elevada que nos frustrará en varias oportunidades, pero que deja la sensación de que ganamos con mérito, en un mercado donde abundan los títulos blandos y cortos. Quien lo posea en su biblioteca, habrá comprado un excelente título que lo perseguirá hasta en sueños. [i]







LOS DATOS

- BANDAI NAMCO
- FROM SOFTWARE
- AVENTURA/RPG
- PC, PS4, XO

QUÉ ONDA

Capítulo final de la cruza por la salvación de un reino retorcido, austero y envuelto en demencia, el cual pondrá a prueba nuestra habilidad y temple hasta el final.

LO BUENO

Su dificultad, el sistema de combate, su folklore, extensión y aquel sentimiento de mérito.

LO MALO

Algo lineal, clipping, puede ser injusto de a ratos. No representa un salto real con respecto a sus predecesores.

92%





The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy

Por Durgan «Ghost Pirate» Nallar
@Durgan

DOG MENDONÇA ES UN CÉLEBRE DETECTIVE DE LO OCULTO que tiene sus oficinas en Lisboa. Al parecer, de día la capital portuguesa es hermosa, pero por las noches hay cosas que se arrastran, gruñen, chupan sangre y atraviesan paredes. ¡Ourror!

Junto al enorme y fiacoso detective –que a todo esto es un hombre lobo– están su aprendiz, Eurico –un ex repartidor de pizzas, Pizzaboy para los amigos, que será el protagonista de la aventura–, Pazzul –un demonio de seis mil años de edad atrapado en el cuerpo de una nena– y Gárgola, que es más bien sólo una cabeza de gárgola que espera a que le vuelva a crecer el cuerpo.

El extraño equipo se dedica a resolver casos misteriosos y sobrenaturales. Y una de esas tardes aburridas, llega a la oficina una clienta tan linda como asustada pidiendo ayuda porque dice estar ante una maldición gitana. A partir de entonces serán unas ocho a diez horas de aventura clásica con mucho humor y un muy buen desarrollo.

The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy es una aventura gráfica de corte clásico, point and click, donde hay que participar en la historia a través de la elección de diálogos y resolver puzles con ayuda de un inventario. Los objetos requieren ser encontrados en el escenario paseando el mouse, pueden reaccionar con el entorno o cambiar al combinarlos.

La historia es interesante y en varias secuencias hace reír con su sentido del humor entre absurdo y negro. El arte, por otra parte, es precioso, de esos que da



gusto mirar en detalle por la calidad del diseño, los trazos, las figuras y el color. Es un trabajo de altísima calidad que recrea el mismo estilo de los cómics (son los mismos artistas, ¡y son argentinos!). Música (jazz, oh sí) y sonido acompañan perfectamente.

La historia del juego tiene que ver con una serie de asesinatos de monstruos, y como en todo drama detectivesco hay sospechosos, tipos raros y lugares con mucho glamour: un cementerio, una especie de Chinatown, un parque de atracciones, una estación de tren, un casino y un museo de cera, entre otros. Son unos 60 escenarios pintados a mano y movilizados por medio del engine Godot, el motor desarrollado inicialmente para los juegos de OKAM Studio y que ahora es open source. ¡De verdad Godot es una gran cosa!

Nuestra recomendación: Si extrañan jugar una linda aventura gráfica como aquellas que nos hacían delirar de alegría en los viejos tiempos (por ejemplo, Monkey Island o Sam & Max) no duden en comprarse The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy. Está disponible en Steam a un precio excelente. Les va a ha-





cer pasar un rato buenísimo con Enrico y sus compañeros mientras van al rescate del gordo Dog, irremediablemente perdido por el encanto de su clienta.

Esperen encontrarse con cadáveres, fantasmas boxeadores (hay algunas secuencias de acción que recuerdan a Punch Out!!), perros rabiosos, jugadores de Póker tramposos, videntes, máquinas adivinadoras (¡Zoltan!) y otras maravillas. La aventura está llena de guiños para jugadores y cinéfilos, y también de cuadros y pinturas con retratos de celebridades como Tim Schafer, Raph Koster y hasta los propios creadores del juego, como su productora ejecutiva, nuestra querida Martina Santoro, una de las mujeres próceres de los videojuegos argentinos.

De paso, este escriba quiere agradecer muchísimo a la gente de OKAM, por haber incluido en la galería de los «casos secretos» a este Ghost Pirate y entre tanta gente importante (vimos por ahí a Agustín Cordés y Esteban Echeverría, otros dos buenos amigos). ¡Es la primera vez que le pasa a este mico algo así, pero de todas maneras jura no haberse dejado influenciar por tamaño honor! En serio, más que merecido un puntaje de 80%, que en la clasificación de [IRROMPIBLES] es un excelente.

¿Algo para criticar? Hay subtítulos en castellano, lo que facilita que todos podamos disfrutar de la historia y de los diálogos, pero las voces en inglés –también hay en alemán– carecen de emoción en varias secuencias. También podemos quejarnos de que es una aventura muy corta, aunque no es así en realidad, de manera que lo tomamos como signo de que lo pasamos bien y nos quedamos con ganas de más.

Ojalá se vieran otras aventuras gráficas de esta clase, sobre todo en estos tiempos en que escasean. ¡Para muchos, sigue siendo uno de nuestros géneros favoritos! Felicitaciones entonces a OKAM Studio. Y a nuestra comunidad irrompible: no lo dejen pasar. [i]

LOS DATOS

- OKAM STUDIO
- DEEP SILVER, KOCH MEDIA
- AVENTURA GRÁFICA
- PC, MAC, LNX, IOS, ANDROID

QUÉ ONDA

Una aventura gráfica clásica con mucho humor y un estilo visual exquisito.

LO BUENO

La historia es buena y los puzles tienen la dificultad justa que permite avanzar sin demasiados problemas. Excelente arte y música.

LO MALO

Las voces en inglés carecen de emotividad.

80%



The Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy es una trilogía de cómics en formato libro creada por Filipe Melo (Lisboa, 1977) e ilustrada por los argentinos Juan Cavia y Santiago Villa. Es el cómic más popular en Portugal, donde surgió a través de la editorial Tinta-da-China. En los EE.UU. fue publicado por Dark Horse Comics. Los libros tienen prólogos de John Landis, George Romero y Tobe Hooper. Para los 25 años de la editorial, fueron invitados a publicar en el libro Dark Horse Presents junto a Frank Miller y Mike Mignola (!).



Un millón más de reviews en nuestro sitio

Un año después...

BUENO, TAL VEZ NO UN MILLÓN. ***Pero sí muchos análisis de los mejores (y no tanto) títulos que vimos pasar por las manotas de nuestros honorables colaboradores y reviewers. Revisamos fichines de PC, de PlayStation 4, de Xbox One y otras maquinolas sin parar ni un segundo. Si algo tiene de mágica nuestra industria es que no se detiene jamás.***



XCOM 2

2K GAMES & TAKE TWO INTERACTIVE, FERAL INTERACTIVE (MAC, LINUX)

Una secuela de la remake que trajo de vuelta el universo X-COM, con una vuelta de tuerca. Ningún desperdicio hay en la excelencia de este fichín. Nuevas mecánicas, la sensación de ser libertador en un mundo dominado por alienígenas. Los tiempos de carga se sobre extienden un poco.

95% | Renzo «Hiorgal» Adamo



The Witness

THEKLA INC. (PS4, PC)

Lo nuevo del célebre Jonathan Blow (Braid). Un juego de puzles que juega con la perspectiva, muchos laberintos y nuestra paciencia. Hermosos gráficos, desafíos visuales, fácil de comenzar a jugar. Lo malo: La inexistencia de guías y narrativa lo hace exasperante y hostil. Muy frustrante. Se siente más como un experimento que como una experiencia. Un Myst con laberintos de papel. No es para cualquiera.

75% | Santiago «Morton» Figueroa



Stardew Valley

CHUCKLEFISH GAMES, SIM, ESTRATEGIA (PC)

Una especie de Harvest Moon con un montón de elementos más que hacen para una encantadora e inolvidable aventura. Suficiente libertad para crear una rutina que amar. Un pueblito con gente encantadora y única a la que conocer y cortejar. Todo tipo de tareas divertidas para realizar. Todo lo demás.

94% | Tomás «Zripwud» García



Hyper Light Drifter

HEART MACHINE, RPG (PC)

Una cruda aventura en un mundo devastado, en el que conviven la tecnología y lo arcano. inspirada en los clásicos pero que gesta un estilo propio y atractivo. Lo bueno: el apartado artístico, la velocidad y dificultad del combate, los secretos, el sentimiento de la vieja escuela. Le falta profundidad en sus características de RPG, el mapa, la falta de interacción y side quests.

79% | Gastón «Coco» Coconier



Far Cry Primal

UBISOFT, ACCIÓN, AVENTURA (PC, PS4, XO)

Un nuevo capítulo de la maravillosa saga de Far Cry, pero ahora en estilo cavernícola. Buena historia, un nivel de detalle increíble, un universo abierto maravilloso y una brutalidad sorprendente. Se puede domesticar bichos. No tiene multiplayer, pero con tantos juegos online ¿a quién le importa?

80% | Sebastián «Moki» Di Nardo

Homeworld: Deserts of Kharak

GEARBOX SOFTWARE, BLACKBIRD INTERACTIVE, ESTRATEGIA (PC)

Precuela ambientada en el universo de Homeworld. Un RTS simple pero impactante. Lo bueno: El relato de la historia principal. Gráficos y música impecables. Multijugador rápido y simple. Lo malo: Historia lineal, con sólo 13 misiones. Pocas opciones de estrategia de combate.

85% | **Ing. Fernando «Shinjikum» Coun**



The Count Lucanor

BAROQUE DECAY, AVENTURA, HORROR (PC)

Una fábula oscura y sencilla de corta duración, que logra asustar y mantener la tensión sin usar sustos baratos ni gráficos next-gen. Nos gusta: la historia, el diseño de puzzles, los detalles, los múltiples secretos, los varios finales. Es breve. Quejas: la lentitud del personaje exaspera en los primeros minutos de juego, un poco de sobreexposición de la historia.

90% | **Santiago «Morton» Figueroa**



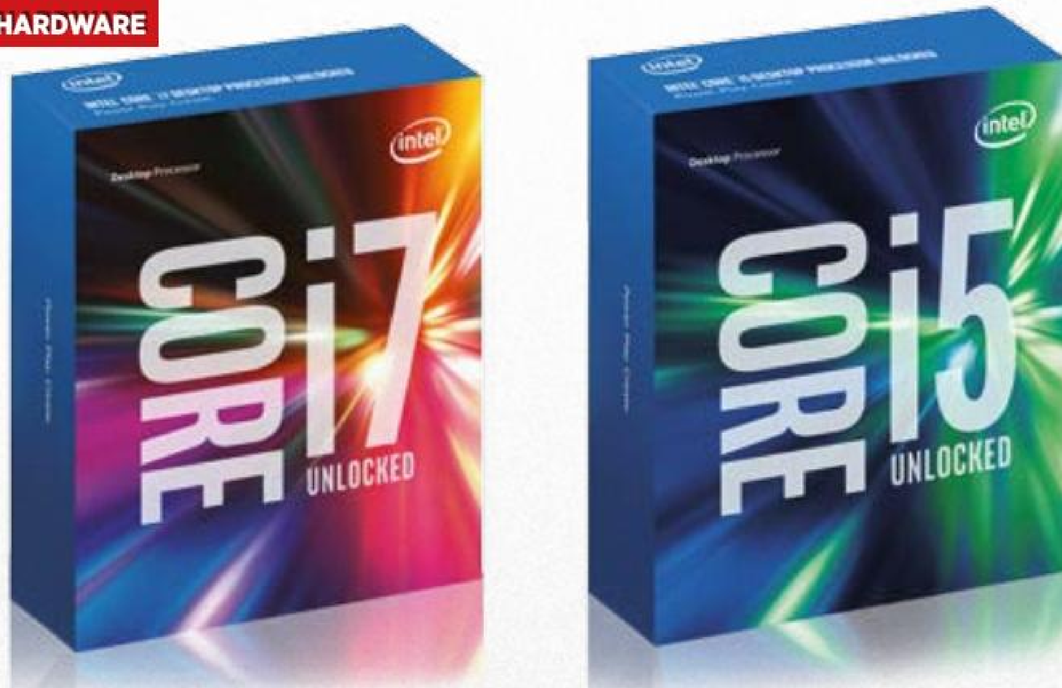
Tom Clancy's The Division

UBISOFT, ACCIÓN, BÉLICO (PC, PS4, XO)

Acción muy divertida que debería jugarse únicamente de forma cooperativa. El arte, la escala de la ciudad, a veces el loot, los mods, la zona oscura, los enemigos y sobre todas las cosas la acción, excelente. Para abajo la historia, las misiones repetitivas, el sistema de Rebeldía. Tiene un árbol de habilidades complicado. El loot no se diferencia estéticamente. Falla en explicar su propio funcionamiento.

75% | **Tomás «Zripwud» García**



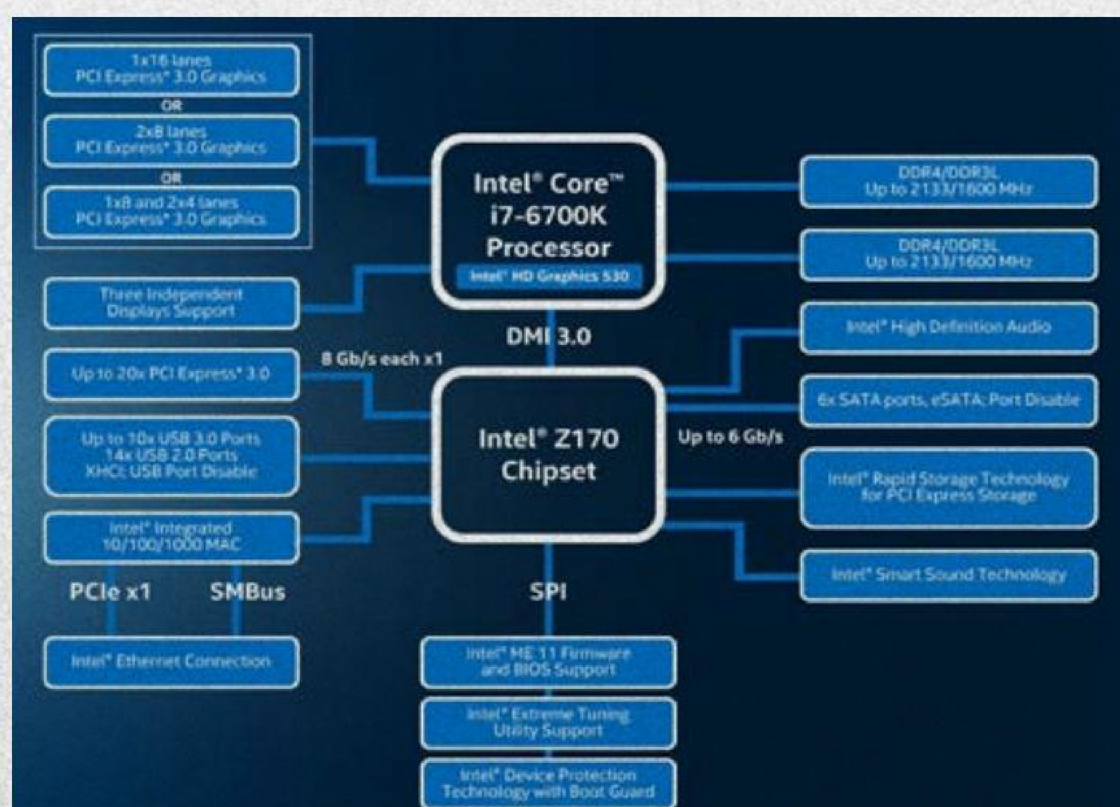


Intel Skylake

Core Sexta Generación

***LA CADENCIA TIC-TOC DE INTEL** empieza a demostrar que a los azules se les hace cuesta arriba mantenerse en la cresta de la ola bajando el proceso de fabricación. Ahora serán algo tipo "tic-toc-toc". Harán mejoras de arquitectura (toc), luego un tic para bajar el proceso de fabricación y el otro "toc" para un nuevo núcleo en ese proceso de fabricación más "maduro" (que ya sabemos que se llama Kaby Lake).*

Todos los años Intel lanza un nuevo procesador para escritorio y portátiles. Para los menos informados, desde la presentación del primer Core 2 Duo en julio de 2006 Intel prometía una reducción en el proceso de fabricación (tic) cada dos años y una nueva arquitectura (toc) también cada dos años, pero intercalados entre sí. En 2006 escuchamos el primer "toc" encarnados en los primeros Core 2 Duo y Quad de la serie 6000, en 2007 el "tic" fue una reducción de 65 a 45nm (Core 2 Duo y Quad series 8000 y 9000), a fines de 2008 un nuevo "toc" donde presentaron los Nehalem (Core i), y entre 2009 y 2010 llegó el turno de Wesmere (bajar de 45 a 32nm). En 2011 se vino otro "toc": Sandy Bridge o Core i de segunda generación. En 2012 vimos al "tic" que fue Ivy Bridge o Core i de tercera generación. En junio de 2013 se produjo uno de los "toc" más longevos: Haswell. En 2014 no pudieron con el "tic" y lanzaron "Haswell Refresh" para, recién en 2015, lanzar Broadwell (que en desktops pasó sin pena ni gloria y en laptops hubo decenas de versiones). En agosto de 2015 anunciaron el nuevo "toc": Intel Skylake.



Ing. Pablo N. Salaberri
Pablitus | @salaberrip

Desde la época de Sandy Bridge que Intel dejó de lanzar primero la alta gama y luego el resto de la línea. Apuntando al público masivo, antes ven la luz los chips Core i5-i7 de cuatro núcleos, orientados a reemplazar a los anteriores y con el mismo esquema de precios para que la transición sea lo más veloz posible.

¿Por qué decimos que Skylake es evolucionario? Porque el proceso de fabricación de 14m hace que el procesador sea compacto y a la vez con espacio extra para agregar o extender más funcionalidades. Además, siguen mejorando violentamente el GPU integrado en la misma pastilla de silicio que hace que cualquier placa de video de 50-100 dólares se vuelva prescindible en nuestra compra. Hereda varias cosas de Haswell como: a) una caché de nivel 3 muy grande (entre 6 y 8 MB) donde todos los procesadores y la GPU pueden acceder mediante un bus dedicado que dispara la eficiencia; b) la continuidad del HyperThreading en los modelos i7, en donde cuatro núcleos físicos se comportan como ocho, ya que cada uno puede ejecutar dos hilos por ciclo; c) mejora del Intel Turbo Boost que permite que el procesador haga un overclock automático; y d) conserva instrucciones llamadas AVX, AVX2 y AES, el sistema llamado TSX, que ayuda a mejorar el rendimiento transaccional del sistema mediante paralelismo. Si bien Intel nombra a Skylake como una nueva micro arquitectura, lo cierto es que comparte muchísimo de las previas iteraciones y le agrega mejoras para elevar el rendimiento.

En adición, Skylake es una arquitectura en la que Intel demuestra su interés por las plataformas móviles puesto que han hecho más integraciones con el fin de ser cada vez más granulares en el consumo energético. Incluso hay versiones que consumen sólo 4.5W, llamados Core m, que ya podemos ver en equipos como el Macbook de 12 pulgadas.

Dentro de las mejoras, podemos citar que Haswell tenía un regulador de tensión integrado en el sustrato a fin de tener más control sobre la entrega de energía, lo que en contrapartida generó que los procesadores se calentaran más por el hecho de tener en sí mismo la gestión de energía. Ahora la línea desktop de Skylake vuelve a sacar el controlador de tensión del CPU y lo deja en el motherboard, permitiendo que sea el fabricante quien seleccione qué etapa de energía quiere utilizar. Otra cosa que sale del núcleo del CPU en los procesadores overclockeables es el BCLK. Esto permite ajustar el "bus frontal" en incrementos de 1Mhz si así lo dispone el fabricante del motherboard.



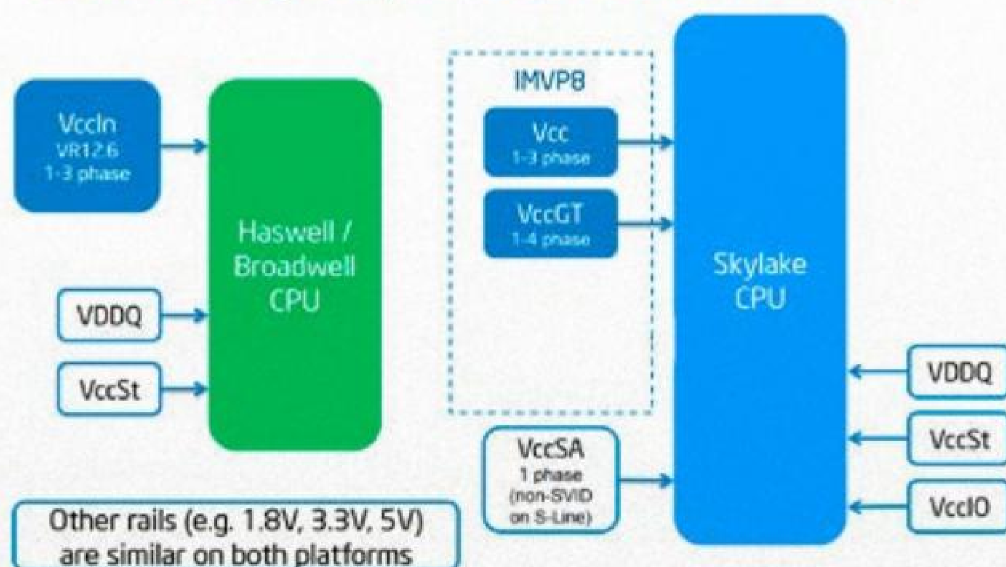
Hablemos del GPU, ya que el video denominado Intel HD 530 (generación 9 según lo definen internamente) demostró ser muy competitivo, incluye soporte nativo para DX11 y compresión y descompresión de video HVEC y soporte nativo para 4K en 60Hz (algo que solo la línea Maxwell 2 de NVIDIA era capaz de proveer). La noticia es que Intel desterró de manera oficial el viejo conector VGA análogo de sus chips de video, ahora es digital, sea HDMI, DVI o Display Port.

Anunciaron también un nuevo chipset serie 100 que mejora la tecnología FlexIO. Esta pone líneas PCIe a disposición del fabricante de motherboards que se pueden asignar individualmente a PCIe, USB3, SATA3. En el caso del Z97, teníamos hasta 18 líneas para asignar. En el Z170 Intel subió a 26 las líneas asignables.

Se dirán "algo malo tiene que haber en todo esto" y... hay cositas. En primer lugar, citamos el cambio del controlador de memoria, que ahora es DDR4. La memoria DDR4 tiene mucho más ancho de banda disponible, pero en contrapartida todavía es cara (no al nivel de cuando salió el Haswell-E LGA2011). La buena noticia es que el controlador de memoria es dual y soporta DDR3L, así que si un fabricante decide hacer un motherboard con DDR3, el procesador lo soporta. De hecho, están llegando exponentes de Gigabyte y ASrock a la redacción con chipset serie 100 y slots DDR3, y en breve podrán ver esas reviews en nuestro sitio web.

En segundo lugar, se eleva el TDP de 91 W, haciendo que el procesador sea un poco más "caliente" a la hora de overclockear.

Y en tercer lugar, Intel volvió a cambiar el zócalo donde se instala el procesador.



En vez de continuar con LGA1150, agrega un pin extra y se denomina LGA1151. Con lo cual, si tienen un Core i5 Haswell, no pueden ir corriendo a comprar un Skylake así nomás, también necesitarán un nuevo motherboard. Parte de la culpa la tiene el haber quitado el regulador de voltaje integrado que introdujo cambios en el pin-out del procesador, así como cambios en el diseño de los motherboards. Lo bueno es que la distribución de los anclajes del cooler permanece igual y no van a tener que comprar un nuevo conjunto de refrigeración si ya tienen algo de alta performance.

¿Y cómo rinde un procesador de estos? Bueno, nos hicimos de un i7-6700K para probar. En términos de CPU, el nuevo procesador está 15% por arriba de Haswell, 7% por arriba de Haswell Refresh y un 40% por encima de Sandy Bridge. En términos de overclock quedamos un poco decepcionados porque igualamos nuestra marca con nuestro viejo Sandy Bridge a 4.7 GHz.



Pero bueno, Intel hizo cambios muy profundos apuntando al consumo energético reducido y eso va en contra del overclock despiadado.

En conclusión, si planeaban cambiar su computadora, hay dos caminos. Para los usuarios de Sandy Bridge (Core i de segunda generación) o menor (conocemos varios que siguen con un Core 2 Quad), Skylake es un buen salto de rendimiento para mejorar sus equipos, además de incluir nuevas tecnologías como DDR4, almacenamiento M.2 NVM, etc. El salto de rendimiento de un 40% en velocidad stock entre Sandy Bridge y Skylake justifica el cambio. El potencial de overclock no es mejor, pero al menos se mantiene en las mismas velocidades máximas comparado con Sandy (un overclockero de ley).

Para los usuarios de Haswell con plataformas modernas como un Z97 + i7-4770K o 4790K, no vale la pena el cambio (salvo los partidarios de mantenerse en la cresta de la ola), Les conviene mantener su plataforma y esperar un poco más. Incluso para los que tengan Core i3 sugerimos cambiar solo el procesador y conservar el resto del sistema inalterado, antes de tener que cambiar procesador, RAM y motherboard para adoptar a Skylake.

Veremos qué tiene deparado Intel para los próximos saltos generacionales. Salvo que aparezcan con algo demencial, veremos un transitar más evolutivo que revolucionario en términos de microarquitectura. En especial, teniendo en cuenta que AMD viene con sus nuevas generaciones algo demoradas y no es capaz de hacerle sombra a los azules. [i]

Por Santiago Figueroa
Morton

VR, una moda reciclada

La burbuja de la realidad virtual está a punto de explotarnos en la cara

ESTAMOS TAN DESESPERADOS POR INNOVACIÓN, QUE COMPRAMOS HUMO. Tan sedientos estamos de que pase algo nuevo, que nos casamos con conceptos que no están 100% implementados y que ya supieron fallar en el pasado. Oculus Rift, Samsung VR, HTC Vive, PlayStation VR y la mar en coche. Dispositivos que buscan tener éxito ahí donde Nintendo y Sega fallaron. Periféricos para jugar fichines que aún son sólo promesas. ¿Cuál es la verdadera intención detrás?

No sé ustedes, pero yo con la inmersión que tengo estoy más que bien. Me siento en el sillón, manoteo el gamepad y me pongo a jugar en una pantalla grande, el volumen bien ajustado, Start y empiezo a salvar el mundo de una invasión alienígena. Si quiero ir al baño, pausa y voy. Me aburre un cutscene, lo llamo a mi perro y jugamos con el hueso. Los pibes me mandan un Whatsapp con una foto chistosa, lo veo. Me habla mi novia, la escucho. Me tiran abajo la puerta, manoteo un florero. Entro y salgo de la inmersión a mi voluntad, porque no tengo puesto un casco ridículo que me inhabilita del mundo exterior.

Tampoco soy un ogro, che. Sí, hay buenas ideas con VR. Sí, es un lindo chiche para ver videítos. Probé unos con mi Google Cardboard que ya hasta los regalan en las cajas de cereales, y me entretuvo. Un ratito. ¿Pero realmente estamos hablando de pasar horas con esa cosa en la cabeza? Un chiche, además, súper caro que encima te obliga (o digamos que gentilmente te empuja) a comprar otro chiche que le permita explotar todo su potencial.

Los de Insomniac Games, papis de Spyro, quieren ser los capos de la nueva tendencia. Anunciaron no uno, sino tres juegos, de los cuales hay un beat'em up en tercera persona (para qué usa el VR, explíquenme) y otro en el que somos un mago urbano y tenemos duelos de hechizos con la ayuda de un periférico que va en las manos. Hermoso, pero ¿cómo camino?

Seguro le van a encontrar la vuelta, pero no va a ser intuitivo, eso se los aseguro. Y lo intuitivo es todo. Es apretar el gatillo derecho del gamepad en un FPS esperando que dispare porque eso es lo lógico. No lo pensamos, lo hacemos. ¿Saben qué es lo que mejor quiebra la inmersión? Controles que no se explican por sí solos, y eso es algo que ni todos los cascos del mundo pueden evitar.

¿Y qué pasa con los exclusivos? Sí, porque tras cartón, hay exclusividades. Imagínense que se gastaron sus buenos morlacos en un Oculus Rift y se desayunan que de cinco cosas que realmente aprovechan la realidad virtual, tres son exclusivas de Vive. Qué lindo momento.

La movida tiene un origen, claro. Junto con todo el revival ochentoso de los últimos tiempos, que nos trae hermosuras como los indies en pixel art y horrores como la película de Jem, también vimos reciclado el concepto de "futuro" que se tenía en esa época (que a su vez fue reciclado de los '50, que a su vez...)



Lo primero fue el 3D, que logró volver a imponerse y casi que asentarse en nuestros tiempos, pero no es más que un gimmick, un truco para llamar la atención. Nadie compró la Nintendo 3DS, por ejemplo, porque tenía 3D. Esa es la última razón de la lista. Un truco como ese puede servir para que nos decidamos por un producto en una última instancia, como decidirnos por una tele 3D porque en todo lo demás es idéntica al modelo que buscábamos y sólo vale unos pesos más.

Lo segundo que trajeron los '80 fue esto de creer que la realidad virtual representa la vanguardia tecnológica, justo en el momento que estábamos empezando a dominar la realidad aumentada y los hologramas. ¡Chanfles!

Los mismos casquitos que Ivan Sutherland se calzaba en el '65 volvieron y no cambiaron mucho. Los mismos que fallaron en los '90. Tuvieron su momento de gloria en los arcades, pero el intento de masificarlo se vio frustrado por las limitaciones en la capacidad de procesamiento del hardware al que los consumidores podían acceder y los altos costos de la tecnología. ¡Suena familiar!

En 2010, gracias a la magia del crowdfunding nació Oculus Rift, un invento que lleva seis años en desarrollo y que recién ahora se lanza oficialmente a precios absurdos. En todo este tiempo, nacieron quichicientos clones. Oculus VR fue comprado por Facebook, que tiene la plata para adquirir cualquier idea con un mínimo de potencial y que necesitaba una tecnología del estilo para hacerle frente a las investigaciones que Microsoft desarrolla con HoloLens en la vereda de enfrente. Esto llevó a que otras marcas reconocidas quieran lanzarse al mercado emergente que creen, supo ver Zuckerberg.

¿Lo que realmente creo? El VR es un mero caballo de Troya. Las grandes empresas saben que será una moda pasajera pero son una perfecta excusa para hacernos gastar unos cuantos morlacos (algunos nos cuestan casi lo mismo que una consola completa) y justificar una actualización masiva de hardware.

¿Tienen 500 dólares de más para invertir en un PlayStation VR? Seguro tienen entonces otros 500 para invertir en una PlayStation Neo, que hace lo mismo que la otra pero tiene mejor procesador y ¡no saben lo que les anda el VR ahí! Ah, no, acá sí que está la inmersión, eh. ¿Qué celular tienen? Ah, pero con ese no anda el Samsung Gear VR, eh. No, van a necesitar uno nuevo. ¿Quieren ser un ente sin brazos que se saca selfies con fotos de grandes lugares detrás en los que nunca estuvieron, como Facebook lo propone? ¡Necesitan el casquito!

Por más que nos haga ilusión tener este chiche en casa, hay que ser autocríticos como industria y preguntarnos si realmente lo necesitamos. Si no estamos siendo caprichosos y virando la industria a chocarse dos veces con el mismo iceberg. Todo para tener cinco o seis experiencias de tres minutos que vamos a jugar dos veces, y luego volver al viejo y querido joystick, en el que podemos poner pausa y servirnos un vaso de jugo sin aislarnos tanto del mundo, y más importante, sin rayar toda la puerta de la heladera en el intento. [i]



EL MUNDO REAL ES HORRIBLE *Por Dan*

¿Quién puede negarlo? Morton opina feo de la realidad virtual porque no sabe lo lindo que es ponerse un Samsung Gear VR y aparecer de pronto en un hermoso y sereno lago armado con una caña y pescados que dan XP. Porque Morton, tontico, nunca se subió a una montaña rusa virtual y es un miedika que no se anima a meterse en un laberinto oscuro con gárgolas asesinas. Acá nos acaba de llegar The Climb, el primer fichín posta exclusivo para VR que hizo Crytek con su precioso CRYENGINE. ¡No apto para macacos con vértigo! Pronto, un informe completo. Búsquenlo en irrompibles.net y en nuestro próximo número.

Por Alejandro Pro
@alejandropro

Element: Space

Visitamos las oficinas de Sixth Vowel para vivir de cerca el desarrollo de su primer juego

LLEVAR ADELANTE UN VIDEOJUEGO ES UN DESAFÍO A LARGO PLAZO. Como participar en un triatlón. El horizonte se redefine en cada una de las fases, mientras todo el cuerpo grita con una única acción: seguir avanzando. Ocurre en cualquier proyecto y también ocurre en Element: Space, que ya termina su precalentamiento.

Se trata del primer proyecto de Sixth Vowel, el estudio argentino que nace en 2015 con el propósito de contar esta historia. Una historia de ciencia ficción que en algún momento quiso ser una película o una serie de televisión pero que se siente más cómoda en el marco de un videojuego, donde el medio no relata sino que el jugador descubre. Tendremos toda una galaxia poblada de filosofías diversas para explorar en este RPG de acción.

Cuando un juego está tan concentrado en la narración, es primordial saber hacia dónde está encaminado. Ahora, la trama concreta es algo que el estudio continúa protegiendo en secreto, pero un poco de la mitología de este universo ya está disponible en el sitio oficial. Sí sabemos que será posible definir aliados y enemigos a medida que nuestras acciones formen los detalles de una experiencia propia y vayamos conociendo más a los personajes que nos acompañan.

Tuvimos la oportunidad de probar una demo muy temprana de Element: Space, y lo que encontramos fue llamativo. Llevamos con nuestro mouse a que el protagonista se infiltre en una nave espacial junto a sus dos acompañantes, Alice de la Fontaine y Vincent, y, aunque no hubo tiempo para conocerlos a fondo, los diálogos llegaron a revelar un poco de sus personalidades.

Logramos hackear computadoras, eludir sigilosamente el combate con algunos enemigos, enfrentar de forma directa a





otros. El combate se dio en tiempo real, con disparos frenéticos y pequeños carteles que surgían de los personajes, indicando que nuestra puntería no era tan precisa como pensábamos. Teníamos ganas de explorar un poco más de aquellos pasillos, pero la demo concluyó tras un jefe final muy desafiante, con la intriga de cuál será el destino de aquella nave.

Todo tenía un sabor muy específico. En este caso, fue como si se tratase de Baldur's Gate en el espacio. De a momentos parecía ser una mezcla deliciosa. Y, sin embargo, por algún motivo, tenía algo que no funcionaba.

Es posible que haya una disonancia entre la ambientación y el estilo de juego, que el combate a distancia no se luzca cuando no hay distancia con el enemigo. Tal vez hacer zoom sobre los personajes revele detalles del diseño que no deberían notarse. En general, se siente que hay una historia que pide ser contada y un juego que no está preparado para enmarcarla.

Pero, como dijimos, se trataba de una demo temprana. Tan temprana que ya no es representativa de cómo avanzará el juego. Para empezar, ya no tendrá una vista isométrica, lo que involucra todo un





rediseño ahora que la cámara estará por detrás del protagonista. Por otro lado, los controles estarán más pensados para un joystick y los enfrentamientos van a ser más dinámicos. El motivo de todos estos cambios es San Francisco.

Cambio de rumbo

En marzo tuvieron la oportunidad de viajar a GDC (Game Developers Conference) y exhibir este prototipo en el que habían estado trabajando los meses anteriores. Tras una semana llena de reuniones (y de fiestas, sigue siendo San Francisco), regresaron a las oficinas con energía y la convicción suficiente para hacer lo necesario y avanzar.

El juego está cambiando, y en el momento apropiado para su desarrollo. Element: Space no tiene su game design definido, por lo que alterar los elementos que no funcionan continúa siendo una posibilidad que no habrían podido aprovechar en otra instancia.

En ese sentido, el game design sería la parte de natación. Una fase agotadora del triatlón pero estructural que ocurre cerca del inicio pero definirá el progreso



de las demás. Es, también, la que tiene recompensas menos inmediatas, donde los resultados se revelan más adelante en el trayecto. Tomar velocidad significa no levantar la cabeza durante un tiempo y esforzarse mucho, para más adelante confirmar si se estuvo avanzando como se creía.

La carrera continúa, entonces, ahora que ya no están tanteando, que están orientados en lo que están trabajando. Consiguieron respuestas a aquellas preguntas que surgieron al inicio del desarrollo y lograron obtener la brújula que necesitaban. Ya tienen un norte. Ahora deben continuar.

Lo que preparan actualmente se ve muy atractivo. Los escenarios nuevos tienen otro nivel de detalle, al igual que las expresiones faciales y los modelos. Haber cambiado la perspectiva lleva a que ya no seamos testigos de la situación, sino protagonistas. De la misma forma, buscan tirar abajo la pared que separa a cualquier jugador de la experiencia, por lo que la interacción se vuelve más directa.

Explorar una habitación resulta mucho más satisfactorio que indicar con un mouse adónde debe moverse el modelo. Y nos genera intriga pensar la clase de habilidades que podremos tener o cómo conoceremos a todos aquellos personajes que habitan esta galaxia. Pero faltan algunos meses para tener material que podamos jugar por nosotros mismos.

Tener un prototipo presentable y haber recibido opiniones concretas reenfocó mucho las actitudes de los integrantes. Es la clase de experiencia que genera fraternidad y conduce a un equipo que elige enfrentar esta clase de desafíos con una sonrisa, conformes con el trabajo que están haciendo. No está de más decir que el ritmo de trabajo aumentó mucho en los últimos meses.

En este momento cuentan con 17 integrantes, más del doble que hace un año, lo que significa que pueden avanzar con fuerza por cada una de las ramas. Mientras un equipo anima los modelos, un programador se encarga de que las transiciones entre cada una se vean detalladas. Un puñado de artistas, desde su rincón, arma los escenarios por partes, mientras dos programadores hacen una representación en el medio de la oficina para definir dónde debe ubicarse la cámara. Cada elemento funciona porque existe confianza en el trabajo de los otros que están ahí.

Mientras que antes sabía a Baldur's Gate, el aroma ahora parece ser algo más similar a Mass Effect. Razonable, al considerar su enfoque narrativo. Hay máximas en este mundo que siempre se respetan: los suizos hacen grandes relojes, Leomon se muere y Bioware escribe grandes guiones. No está mal, entonces, tomarlos como referencia y pararse sobre los hombros de gigantes.

Un triatlón es una competencia, no con otros sino con uno mismo, para ver hasta dónde está el límite del cuerpo, de todo el cuerpo, ahora y por un tiempo prolongado. Hay modificadores de rendimiento, como la motivación, el humor, la experiencia previa, que cambian constantemente nuestra percepción del límite, pero siempre está ahí. En ese sentido, es como el medidor de combustible. En el fondo, siempre queda algo más para dar.

La pregunta estúpida en todo triatlón es si llegarán a la meta, porque sabemos que lo harán, aunque pueda tomar más de tres años de esfuerzo. [i]





Dark Souls Board Game

Muera tantas veces como indique el dado

Por Pablo Huerta
facebook.com/Geek.Out.Argentina

UN MILLÓN Y MEDIO DE DÓLARES EN UNA SEMANA. Esa es la plata que podemos juntar hoy en día si salimos diciendo "Hola, vamos a hacer un juego de mesa de Dark Souls". ¿Quién puede decirle que no a la propuesta de llevar este universo plagado de muerte y picor a la mesa del living?

El intento de adaptar franquicias gloriosas del fichín no suele salir bien para el cine, pero en lo que se refiere a tablero, se corre con mejor suerte. Será porque son primos hermanos, lo cierto es que "experimentos" como Starcraft y Civilization en su versión física son exitosos y entretenidos por su propia cuenta. Dark Souls, según se puede ver hasta ahora, no estaría siendo la excepción.

Editado por Steamforged, una empresa nuevita que tiene como antecedente al Guild Ball (un juego de fútbol de fantasía medieval lanzado en 2014), el juego de mesa de Dark Souls ya cuenta con todo el apoyo que el fan le puede dar. En tan sólo una semana en Kickstarter, el sitio de financiamiento colectivo, consiguió un millón y medio de dólares, muy por encima de las 50 mil libras que tenían como meta final. En este fantástico resultado tuvo mucho que ver la intención del juego de transmitir el espíritu del producto original, respetando su universo y jugabilidad.

El desarrollo de las partidas, tal y como se puede apreciar en las demos, no deja de ser el típico "descubrir el mapa, recoger objetos y enfrentar a los enemigos que aparezcan hasta llegar al Boss final". La diferencia está en el cómo.

Vamos a poder arrastrar hasta tres amigos a una mini-sesión de muertes sucesivas. Cada cual elegirá una clase entre las disponibles: Caballero, Guerrero, Heraldo o Asesino (vendrán más en las expansiones) para luego explorar el mapa en la dirección que se desee. A medida que se avance se irán posicionando nuevos mosaicos (tiles), presentando nuevos enfrentamientos y recompensas hasta llegar al mencionado combate final (que si tiene una pizca del ourror de los que se dan en el fichín, ya estamos hechos). Todo sin descuidar en ningún momento los detalles del videojuego para que la inmersión darksoulera sea total.

Cada jugador contará con una miniatura de gran detalle y realismo (¡yey, miniaturas!) para desplazarse por el tablero, como así también habrá figuras para representar a los enemigos (basta con ver al Dancer of the Boreal Valley para que la mandíbula te bese el tobillo). Asimismo habrá una plantilla por cada categoría donde se detallan sus habilidades únicas y lo que se consiga durante la partida. Los elementos se obtienen al azar gracias al Mazo de equipamiento y al Mazo de tesoros. Además existen otros dos: el Mazo de encuentros





y el Mazo específico del Boss que nos toque enfrentar. La caja inicial también incluye tokens, dados exclusivos y un dial por Boss para marcar los puntos de vida que le restan.

El tema de los puntos de vida presenta una vuelta de tuerca interesante, ya que en el caso de los jugadores se comparten con la Resistencia (Stamina), de modo tal que si un personaje realiza múltiples acciones, se cansa y queda más expuesto a morir de un solo golpe. Esto moldea al combate al igual que el lugar que ocupan las figuras. El desplazamiento por el tablero permite mejorar posiciones haciéndolo aún más dinámico. El enemigo cuando se mueve y golpea genera flancos débiles que se pueden aprovechar para atacar. De esta manera, la mecánica no premia al que va "a lo bestia", sino al que piensa antes de actuar. Más que tener suerte, hay que aplicar estrategia y ejecutar nuestro plan con éxito si no queremos que nos ejecuten a nosotros.

En las expansiones, que son varias, habrá nuevos personajes y enemigos, y elementos tales como armaduras, barriles, tumbas, cofres con tesoros y todo aquello necesario para que el hype nunca se acabe y respawnee en nosotros ante cada aniversario propio que amerite un regalo por realizar. La mala noticia es que saldrá a la venta en abril del año próximo. La buena es que el gamer siempre encuentra algo con qué esperar. [i]



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHADOWS OF THE PAST



¡Estamos tirándole dinero a la pantalla y no pasa nada! ¿Cómo puede ser? Nos enteramos que las tortugas más famosas después de Manuelita van a tener su propio juego de tablero y nos volvimos locos. La inspiración parte del cómic original de Kevin Eastman, no tan conocido por estos lares y un tanto sangriento. El juego viene de la mano del reconocido Kevin Wilson, creador del Descent y del Arkham Horror. Con un formato parecido al Dark Souls, pero más cercano al Zombicide, entre dos y cinco jugadores se pondrán en la piel de Leonardo, Raphael, Michelangelo, Donatello, Casey Jones e incluso April O' Neil para derrotar a Shredder y sus esbirros. Un jugador interpretará a los villanos y el resto a los héroes para cumplir diferentes misiones con escenarios y elementos propios. Los personajes se representan con miniaturas, mazos y dados personalizados, que se verán potenciados con el trabajo cooperativo, indispensable para salvar a la humanidad y... ¡compartir la pizza! ¡Cowabunga!
El proyecto también fue financiado a través de Kickstater, donde consiguió más de 6 mil patrocinadores y 850 mil dólares en febrero pasado. La primera tirada y envíos a todo el mundo están programados para julio de 2016.

El boom nacional

La movida adopta tendencias de vanguardia a nivel mundial e incorpora peculiaridades propias del mundillo local

***LA INDUSTRIA DE LOS JUEGOS DE MESA** tuvo su auge en los años '80, pero con la llegada de nuevas formas de entretenimiento (el VHS, el cable, los videojuegos) fue decayendo. En algunos países, como el nuestro, mucho más que en otros. Sin embargo hoy, gracias al empuje de los fanáticos y su militancia lúdica, la industria argentina está cambiando. Evoluciona y se diversifica. ¡La cantidad de nuevas empresas que nacieron en los últimos tres años es impresionante!*

Gracias al trabajo de difusión de clubes de juegos como el de Córdoba y la ONG La Cantera, comenzaron a popularizarse los juegos de mesa modernos. Varios apasionados se animan a diseñar los suyos, incorporando mecánicas modernas que nos eran desconocidas. De esta manera, las novedades van apareciendo de la mano de quienes deciden apostar a estos nuevos juegos, pero también de los propios autores que se comprometen y sacan préstamos, recurren a la financiación colectiva (crowdfunding) o invierten sus ahorros para autoeditar sus creaciones.



Y la industria hizo BOOM

Hoy en día hay más de 45 juegos de mesa modernos argentinos. El puntapié inicial lo dieron pequeños emprendedores como los tucumanos de Spielen con sus juegos "Zug" y "Panzer Saint-Lo 1944", allá por 2010. Un año después, Marcelo Martínez logró que algunas jugueterías acepten exponer "Argentilandia" en su vidriera. Tuvieron que pasar dos años más para que una editorial grande como Bisonte, que sólo sabía de ajedreces y damas, lanzara su línea Juegos de Autor. Ahí se editaron varios juegos de diseñadores argentinos, entre los que está "Días de Radio", de Alejandro Maio Sasso, ese extraño juego narrativo en el que no hay ganadores ni perdedores, sino que invita a construir historias en forma colectiva.

La apuesta de un gigante de los juegos como Ruibal a editar "Nuevo Mundo", de Luis Marcantoni, es clave en esta historia. Con el foco en la conquista territorial, llegó a las góndolas en 2014 como una suerte de puente entre un estilo antiguo de hacer juegos, y un enfoque más moderno.

Otro gran ejemplo es Bureau de Juegos, un emprendimiento de dos amigos que comenzaron editando un juego de diseño propio, "Ave César", pero que todos conocemos por haberse animado a adquirir la licencia de ese extraño juego de cartas llamado "No Lo Testeamos Ni Un Poco", en el que cada carta cambia las reglas del juego y cada partida puede durar segundos.

No fueron los únicos en traer juegos de afuera. Recientemente la nueva editorial El Dragón Azul lanzó un par de apuestas importantes: por un lado, la reedición de "Imperios Milenarios" de Juan Carballal.



Por Gabriel Hernán Kudric





Por el otro, la edición licenciada para Latinoamérica del "Coup", un juego de apenas 15 cartas que es un éxito desde su salida en 2012.

Existen también pequeños pero ambiciosos emprendimientos de autoedición, como el caso de 2Creativos, formada por los platenses Ariel Mennucci y Sebastián Real. Comenzaron con el "Pro-Manager Mesa", un juego de gestión de clubes de fútbol y luego, en 2014 decidieron lanzar el juego "Intendentes", en el que quienes se sienten a la mesa comandan los destinos de un partido bonaerense.

El caso de peso más reciente en autoedición es el de Gabriel Bruss Brussco, con su juego de cartas "Kinmo". sencillo, rápido y divertido.

Por último, están los que pudieron editarse con financiamiento colectivo, como "Oni" de OK Ediciones, con diseño de Sebastián Koziner, o "Los Viajes del Capitán Foucault" de Maio Sasso.

Y estas son sólo algunas menciones. De a poco, y gracias a la militancia de gente que se dedica a difundir los juegos, financiarlos, diseñarlos y editarlos, se van superando los prejuicios y se va conociendo y potenciando el talento local. De a poco esta industria que estaba avanzando desde las sombras va logrando visibilidad. Esperamos ansiosos a ver con qué nos van a sorprender este año. [i]



Fotos gentileza de Víctor de Santa María

MICOS PREMIADOS

La Geek Out Fest 2.0 que se celebró el pasado 30 de abril en el Centro Cultural San Martín fue todo un éxito. El evento, impulsado desde la comunidad de "jugadores unplugged" y de "editores indies" (etiquetas para dos actores vitales de la industria que se avecina en Argentina) logró reunir a más de 1300 personas. Todos esos micos hicieron acto de presencia para compartir su pasión por los juegos de mesa, los juegos de rol y, por supuesto, los videojuegos.

En el marco del evento se entregaron los premios Alfonso X, el primer reconocimiento a la industria nacional de juegos de mesa. En su primera edición, el ganador a Mejor Juego Argentino de autor fue "Kinmo", mientras que el premio al Mejor Diseño (que contempla diseño gráfico, ilustraciones y calidad de componentes) fue para "Nuevo Mundo".

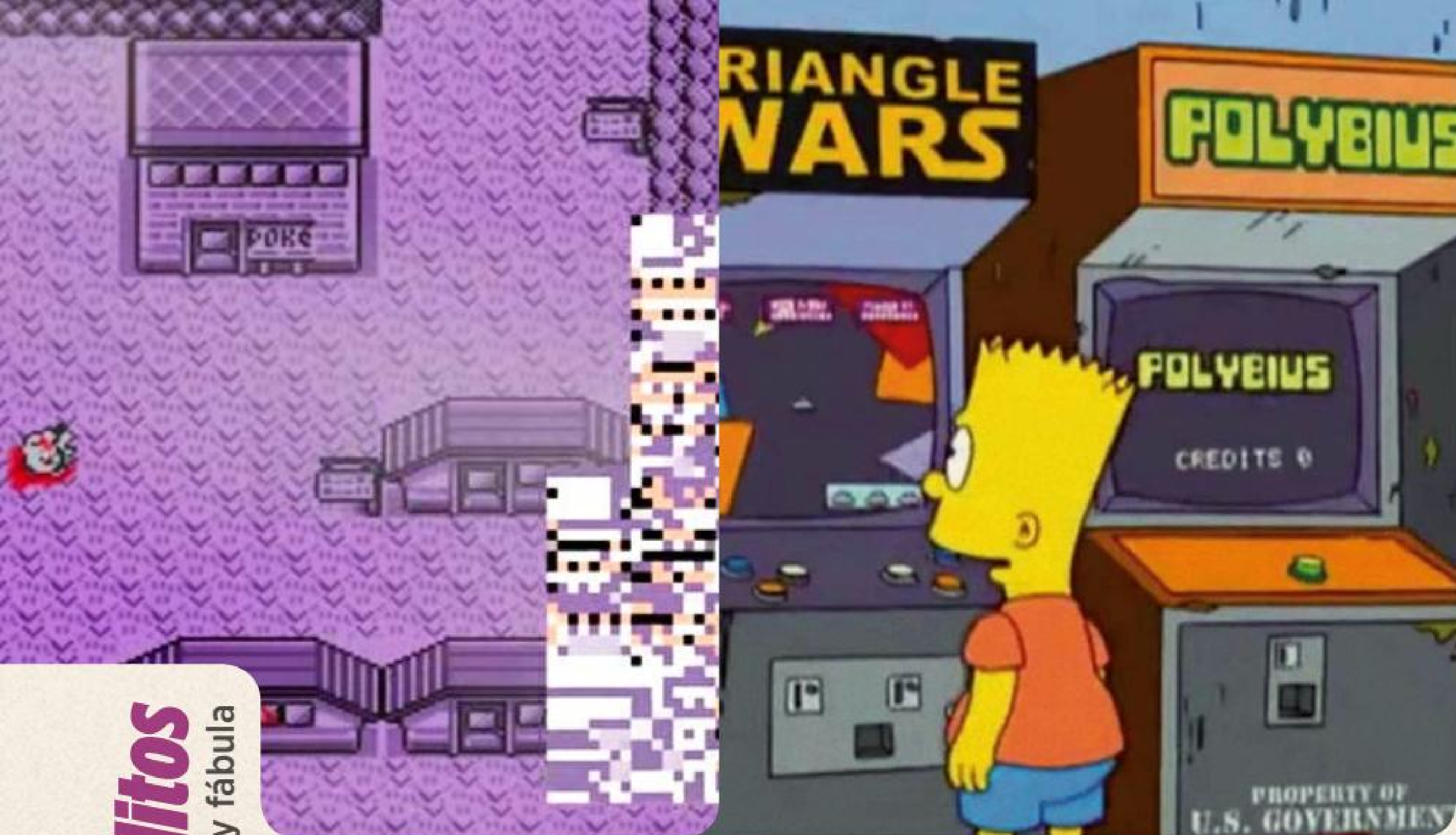












Videojuegos malditos

Mitos, leyendas, muertes, suicidios y fábula

Por Hernán Panessi*
@hernanpanessi

¿ACÁ TAMBIÉN? ¿¡Y por qué no!? Se trata de una pequeña selección donde usted, lector, deberá elegir qué creer. Eso sí, sepa bien que en [i] elegimos confiar y que, para engordar imprecisiones, seguimos transmitiéndolas de generación en generación.

Como en casi todos los ámbitos de la vida, las leyendas urbanas viajan incómodas metiéndose entre los nervios de la realidad. Y los videojuegos, por caso, hábitat natural de incómodos y nerviosos, no podían ser menos. En general, las leyendas signadas a los fichines tienen altísima cantidad del factor "miedo" y están sazonadas con otro puñado de "romper con la cuarta pared". Entonces, para ponerlo en claro, muchas de las leyendas narradas y deformadas con vehemencia y pasión tienen que ver con el destino trágico de los jugadores más que con los juegos en sí. Y casi siempre están atadas con alambre.

Por caso, las leyendas en torno a los videojuegos vienen arrastradas desde la década del '70 pero fue con Internet donde empezaron a tomar volumen y notoriedad. Como bien sabemos, con la popularización de Internet, los foros comenzaron a ganar su espacio. Antes de las redes sociales tal y como las conocemos, el intercambio de anécdotas, datos, passwords, piratería, buena onda y demás corría por cuenta de los foros.

Y curioso es el caso de 4Chan.com, un foro de nerdismo y misceláneos, cuna de la idea de Anonymous, usina de memes, suerte de deep web pública, hoy un tanto en desuso. Allí, en su sección Random, tal vez la más visitada por los cybernavegantes y foreros, aparecían posteos azarosos que iban desde cómo fabricar una bomba casera, pasando por un lote de imágenes de Sailor Moon hasta un festín gore de esos que no se olvidan. Ahí fue, tal vez, donde más se alimentaron las mayores leyendas urbanas en torno a los videojuegos.

Nos consta por narraciones orales y libros de historia/ficción/lo-que-sea que las leyendas urbanas existieron siempre: antes y ahora. En la antigüedad hablaban de dragones y seres mitológicos y hoy, aggiornadas a nuestra época, nos narran las desventuras del mundo videojugabilístico. Mientras haya imaginación, WWW y algo de tiempo libre, habrá hombres y mujeres que repitan e inventen historias, sucesos y fábulas de (oh, sí) videojuegos malditos.

Berzerk

Estamos ante el caso del "videojuego asesino". Se trata de un fichín nacido en los años ochenta, cuando los arcades eran todavía algo rudimentarios. Al punto: dos botones, una palanca, pantalla negra y algunos colores. En el juego se personificaba a un humano que tenía que escapar de un laberinto lleno de robots. Como muchos videojuegos, el Berzerk tenía varios objetivos: pasar de nivel y, clásico de los clásicos, sacar la mayor cantidad de puntos. ¿El enemigo? Una suerte de happy smile invencible llamado "Evil Otto".

Tiempo después de su lanzamiento, en el año 1981, muere de un ataque al corazón un joven llamado Jeff Dailey tras haber logrado el puesto número uno en el ranking. Tres años después, un nuevo joven supera el record de Dailey: también fallece. Al conocerse la noticia, el arcade endemoniado comienza a salir de circulación. ¿La maldición? Pasarlo suponía darlo todo, hasta la propia vida. En 4Chan.com, cocina del mito, lo recuerdan como "el villano que sonríe en tu muerte".

Killswitch

Disponible únicamente para PC, el Killswitch, aventura gráfica de dudoso pedigrí, tenía de protagonistas a una niña y a un demonio invisible. ¿Cuál era el objetivo? Escapar de un túnel de minería lleno de monstruos y fantasmas. Se trató de juego nacido en la Unión Soviética con poco destino comercial: sólo circularon unas 10.000 copias. Cuenta la historia que cuando se elegía al demonio invisible el juego entraba en crisis: se auto-desinstalaba. En el año 2005, un usuario de Amazon publicó a la venta una versión sin ese bug: el juego se podía seguir jugando. Un japonés de nombre Yamamoto Ryuchi compró esa versión y decidió hacer un video con destino youtubero. El resultado es una sucesión de oscuridades donde sólo escuchan gritos y llantos. Chequear o reventar.

Pokémon

Tal vez muchos no lo recuerden pero, en el año '96, antes de convertirse en una franquicia inabarcable, mucho antes de la serie de tevé y los muñequitos, comenzaron a distribuirse las primeras versiones de Pokémon para la portátil Game Boy: la Red y la Green. ¿Dónde? En Japón, por supuesto, hogar de inacabables cuentos fantasmagóricos. Dentro del RPG había un pueblo llamado Pueblo Lavanda, un cementerio de pokémon. Al entrar a ese pueblo comenzaba a sonar una canción extraña. Una música que generaba que los niños de entre 7 y 12 años se hagan daño a sí mismos. Según testimonios, todo parece indicar que hubo más de 500 casos de niños hospitalizados por intentos de suicidios y golpes severos. La leyenda comenzó a tomar su rumbo y parece que, al actualizarse la versión, en sus reediciones, los desarrolladores cambiaron la canción para detener la ola de autoflagelación. Nadie más se lastimó.

Zelda: Majora's Mask

El foro de 4Chan tejió cientos de teorías a propósito de un juego del año 2005 correspondiente a la saga de Zelda. El juego era Majora's Mask y estaba disponible para Nintendo 64. La leyenda cuenta que un muchacho llamado Alex Hall compró un cartucho usado sin etiqueta. En su portada, una inscripción en fibrón: "Majora's Mask", decía a puño y letra. Al comenzar a jugarlo, en el menú principal, la posibilidad de iniciar una partida salvada con el nombre "Ben". Al correr esa partida, algunas rarezas comenzaban a sucederse. La más intensa: Link, el protagonista, se prendía fuego. Además, en el medio de la aventura, en los pueblos habitados, no había nadie. Salvo un anciano que no figuraba en el resto del juego y que tiraba una frase algo amenazante: "Te metiste en algo que no deberías". En YouTube hay un gameplay donde puede verse cómo el juego comienza a tomar control del jugador. Y, yendo al detalle, en algún momento puede verse una estatua. Al acercarse, un rostro de rasgos sufridos: la cara de Ben encerrada para siempre entre ceros y unos.

Polybius

Videojuego alemán nacido en el año 1981 que sólo circuló en salones recreativos: no existió en consolas, solamente en arcades. Se trataba de un game forjado al calor de la Guerra Fría, los aliens y las conspiraciones de toda dimensión e índole. Lo aún más extraño del caso es que esas máquinas se exhibieron exclusivamente en Portland, Oregon, en los Estados Unidos. Al parecer se trataba de un shooter, de una suerte de Galaga con gráficos estrambóticos. Desde su pantalla, unas luces disparadas a velocidades imposibles generaban en sus jugadores un extraño blanco: pérdida de memoria, alucinaciones y pesadillas. Y algo más: sembraban entre sus players un deseo suicida. El mito señala que fue desarrollado por la mismísima CIA y que quienes hacían el mantenimiento de estos arcades estaban más cercanos a los Hombres de Negro que a cualquier mecánico de barrio. Ahora bien, de pronto, súbitamente, luego de algunas muertes en particular, todas las máquinas de Polybius desaparecieron. Y ni en Portland ni en Alemania volvieron a saber jamás de su existencia. [i]

* Hernán Panessi es periodista y conductor de FAN, programa radial dedicado al mundo de la cultura joven (domingos de 18:00 a 21:00, por radiocolmena.com.ar).

Escapando de la rutina

Los juegos de escape llegaron a la Argentina y les contamos cuáles son

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

***ES LUNES,** arranca la semana y tenemos que cumplir con nuestras obligaciones. Saludamos a nuestro vecino, al encargado del edificio y nos dirigimos hacia algún medio de transporte. La ciudad es un caos. Nos quedamos estancados en el tránsito, aprisionados en el subte, acorralados en el colectivo. Logramos salir y con apuro alcanzamos nuestro objetivo: recluirnos en una oficina o arrinconarnos en un aula. El día termina y repetimos la travesía claustrofóbica para volver e internarnos en casa. Cautivos de nuestra rutina, necesitamos escapar de la repetición. Hay una actividad novedosa que es ideal para eso: encerrarse.*

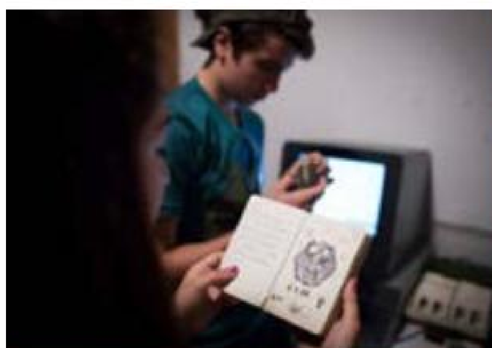
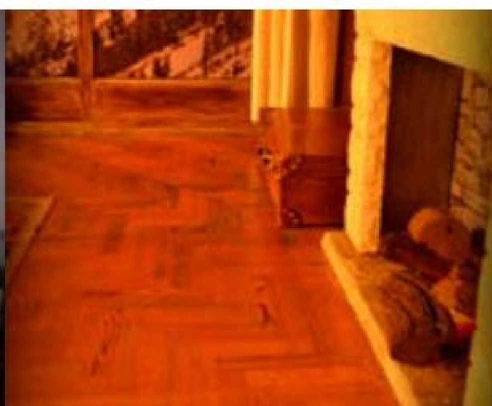
Suena irónico y contradictorio en un punto, pero lo crean o no, desde hace varios años los juegos de escape –conocidos como "escape room", en inglés– están cobrando adeptos a una velocidad vertiginosa marcando una tendencia a nivel global.

Los cuartos de escape están inspirados en los videojuegos tipo point-and-click denominados "escape the room", donde el jugador tiene que (obviamente) huir de una habitación a través de la exploración y haciendo uso de herramientas y pistas. Cuenta la leyenda que el primer juego de escape real fue creado en el 2007 por el japonés Takao Kato, fundador de la compañía SCRAP Co., bajo el nombre de Real Escape Game. A partir de ese momento, se multiplicaron como plaga y comenzaron a expandirse por países de todo el mundo.

No hay un registro oficial y los datos varían dependiendo de las fuentes. Según Escape Room Directory, hoy en día existen cerca de 1.700 franquicias de juegos de escape con un total cercano a 4.000 habitaciones en todo el planeta. Escape Reviewer, en cambio, afirma que el número de salas globales ya pisa las 8.000.

Pero, ¿en qué consisten los juegos de escape? Bueno, básicamente entrar en grupo a una habitación ambientada con alguna temática particular e intentar salir en menos de 60 minutos utilizando sólo el ingenio. El setting de las habitaciones cambia según el juego, y la intención es la de abstraerse por un rato de la realidad y dejarse llevar por la aventura que el juego nos propone. Es una experiencia hermosa, muy gratificante (si logran salir, je) y no van a encontrar nada parecido en ningún lado.

Acá en [i], de adictos que somos, nos recorrimos todos los lugares que hay en el país –cuatro nomás, por ahora–. Les contamos cuáles son y dónde están, para que vayan a encerrarse y le escapen un rato al aburrimiento. [i]

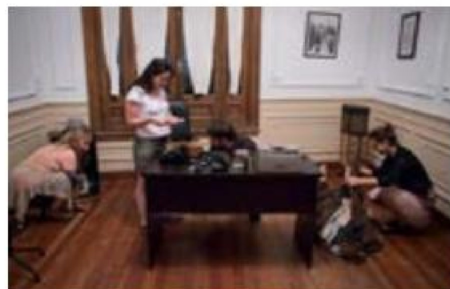









Eureka LEG





Ubicado en pleno barrio de Palermo, Eureka fue la primera franquicia de juegos de escape en arribar a la Argentina. Inauguraron allá por 2014 con dos salas iniciales: La oficina del detective Spencer y su secuela Venganza, ambas de temática policial negro. Enigma fue su tercera sala, ambientada en la Segunda Guerra Mundial.

Tienen planeado habilitar dos habitaciones más en un futuro: El despacho presidencial y Poltergeist, la cual advierten que no podrá participar cualquiera debido a su alto nivel de ourror. ¡Habrá que esperar para comprobarlo! Nosotros, por las dudas, ya tenemos a mano los pañales.

¿Dónde?: Soler 4545, CABA
www.eurekaleg.com.ar



Juegos Mentales





Estos micos arrancaron el año pasado con dos habitaciones bien diferentes entre sí: Hospital psiquiátrico y Robo del museo. Hoy en día multiplicaron de forma notable su cantidad de salas, llegando al nada despreciable número de seis. Sus nuevas incorporaciones fueron La casa del pirata, Prisioneros de la torre, Area 51 y Rouge –esta última exclusiva para mayores de 18 años.

Además de esto, su salón de recepción cuenta con una amplia variedad de juegos de mesa e ingenio, ideal para ir entrenando el bocho antes de entrar a jugar. ¡Bien pensado!

¿Dónde?: Venezuela 638, CABA
www.juegosmentales.com.ar



Salí del Molde





De todas las ofertas que hay dentro de Capital Federal, esta es la más nueva. Abiertos desde noviembre de 2015, Salí del Molde no tiene nada que envidiarle a sus pares (un poco) más antiguos. Hasta el momento poseen tres habitaciones –y están preparando más para esta primavera–, Escape en el tiempo, Laboratorio Z y Atrapados en el refugio. ¡Mucha atención a esta última, porque de todas las salas que hay en el país, es la más difícil! Hasta la fecha, participaron más de 100 equipos y sólo uno logro salir faltando 26 segundos. No apto para humitas.

¿Dónde?: Gallo 1570, CABA
www.salidelmolde.com.ar



Devinette







Con un nombre que resulta en acertijo para cualquiera que no sepa francés, Devinette se inauguró hace pocos meses y es el único juego de escape fuera de la ciudad de Buenos Aires. Ubicados en Quilmes, estos muchachos gozan de dos salas de escape prácticamente opuestas: Misterio en el museo y La habitación de Andy. Si les gustan las películas de Pixar, se van a enamorar de esta última. Pero no se dejen engañar, por más que sea la habitación de un niño, van a necesitar el ingenio de varios micos adultos para poder salir.

¿Dónde?: Olavarría 143, Quilmes, Buenos Aires
www.devinette.com.ar

Por Imán

Esto no es para mí

Capítulo 15:
Ya te dije que yo no juego

SOY IMÁN, LA MUJER DE MOKI. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene... (?) años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 10 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre. Y esta es mi condena.

Cuando Moki me pide que escriba esta columna, ya sabemos que entro en pánico. ¿Sobre qué escribo? Es la pregunta de rigor. Ya te dije que yo no juego. Sé que hay gustos que resultan altamente incomprensibles y provocan una mezcla de vergüenza –oh, lo siento, ya sé que no podrías vivir sin tal cosa–, culpa –¿por qué no lo intenté nuncaaaa?– y duda –¿debería probar?–. Un cúmulo de problemas existenciales inherentes al zodíaco -soy Libra-. Para cuando resuelvo que voy a escribir algo, en general el día del cierre –la culpa, ¡la maldita culpa!–, sigo sin tener un tema. ¿Play? ¿qué era eso? Ah, sí. Pero no. ¿Compu? Sí, es esa cosa rectangular que me tiene con el pompis clavado en la silla. ¿Esperan que vuelva a prenderla y encima para JUGAR?
–El celu, mami...
–¿Eh? –Tierra llamando a mami–. ¿Qué, Nina?
–El CE-LU. ¿Me lo prestás para ir al baño?
–Usá la palm, digo el iPad, nena.
–Se está cargando.
Todos los santos días lo mismo. La lucha por el cargador. Y en su defecto la lucha por el celular. Bueno, pensándolo bien, podría tal vez, a lo mejor, jugar a algún juego de los que todavía no le borré al pequeño monstruo en el teléfono. Inspeccionemos. Tengo una hora libre hasta la salida del colegio. Y luego escribir. Me hago un café, me saco las botas, me arrojo de paloma en el sillón, elijo el KATY PERRY POP y...
¡TING! %&#!! Qué pasa ahora.
Carina, mamá de Nico: Chicas, Nico perdió una gorra de natación roja, ¿alguna la tiene?
Gime, mamá de Anto: No, por acá no.
Paula, mamá de Sofí: No, Sofi no fue.
Andrea, mamá de María: Por acá no.
De más está decir que son 31 los compañeros de mi hija. Al quinto mensaje –no sé por qué tardé tanto– silencié el WhatsApp.
¡TI! ¡TI! ¡TI! ¡Pero la granp...!
–¿¿Quién es??
–Para medir el gas...
–La señora no está... ¡disculpe!
¡RING! ¿¿Y ahora quéeeeeeee??
–¡Hola, hijita! ¿Qué hacías?
–Mmmh, nada má... (INTENTABA HACER PERO NO PUEDO, NO ME DEJAN $%#@!!!)
–¿No contás nada lindo?
¡MIAU!
Ay no, michi, no es momento para una sies... listo, hasta acá llegó mi amor. ¿¡A qué iba a jugar!? Mejor pongo el cassette, digo el CD, digo ¡abro el iTunes! [i]

EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA

DIRECTOR GENERAL. Durgan A. Nallar
DIRECTOR. Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE. Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA. Ing. Pablo N. Salaberri
REDACCIÓN. Cecilia Barat, Santiago Figueroa.

ESCRIBEN Y COLABORAN
Renzo Adamo, Cecilia Barat, Gastón Coconier, Fernando Coun, Sebastián Di Nardo, Juan Faerman, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Tomás García, Pablo Huerta, Gabriel Hernán Kudric, Juan Lomanto, Pablo Leotta, Joaquín Metz, Durgan A. Nallar, Hernán Panessi, Alejandro Pro, Pablo Salaberri, Angie Viacava.

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Sony PlayStation, Ubisoft, Compumundo, Kingston, PCBOX, Coffee Powered Machine, Electronic Arts, Gráfica Pinter, Geek Out Argentina, Intel, INVI Games, IT Sitio, LocalStrike, OKAM Studio, Punto.Gaming!, Ravegan, Sixth Vowel.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Walter Costabel, Ph.D. Daniela López de Luise, Carlos Pollastri, Martín Sanseverino, Marcelo Loberto, Sebastián Magnarelli, Jonatan Cisterna, Martin Laffitte, Nancy Avella, Maximiliano Costabel, Ariel Plabnik, Marcela Alvarez, Micaela Giagnoni.

COMERCIALIZA LOCALSTRIKE
irrompibles@localstrike.com
0810-555-6255

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS [IRROMPIBLES] Año 5 Nº 26 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Av. Corrientes 4709, Piso 9-90 (1414) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

WWW.IRROMPIBLES.NET

BUENOS AIRES, ARGENTINA
MAYO - JUNIO DE 2016


RESPAWN

